Commodore

Commodore France

152, avenue de Verdun
92137 Issy-les-Moulineaux Cedex
Tél.: (1) 46 44 55 55
Télex: 631558
Fax: (1) 46 44 59 30

REVUE DE PRESSE

CDTV

Issy, le 17/06/91

Commodore
CDTV™
MULTI MEDIA

SARL au Capital 8 400 000 Francs - RCS Nanterre B 331 721 522 - SIRET 331 721 522 00026 - Code Activité 5911
Siège social: 152, avenue de Verdun - 92137 Issy-les-Moulineaux Cedex

Articles parus dans la presse généraliste

- Le Monde
- Le Nouvel Observateur
- Paris Match
- La Tribune de l' Expansion
- Industries et Techniques

le Monde

COMMUNICATION

rme D2 Mac

’Europe éfinition

«memorandum of understanding» (MOU), liant toutes les parties concernées et favorisant la promotion du D2 Mac, est, dans l'esprit de la Commission, le complément indispensable de la directive, et la condition du déblocage de crédits. Mais les négociations entamées pour ce mémorandum reflètent les mêmes dissensions qu'au niveau des gouvernements, les catégories d'intérêt se substituant au critère national pour dessiner les clivages. *«Rien ne serait pire qu'une directive vidée de son contenu par des délais trop longs»*, avertit un industriel, alors que les chaînes existantes refusent tout surcoût pour leur diffusion.

D'ici à juillet, les discussions devraient se poursuivre intensément autour du dossier D2 Mac. Entre les partisans de la méthode consensuelle du MOU, et les plus durs supporters d'une cohérence industrielle européenne, le débat reflète toutes les faiblesses de la construction communautaire dans le domaine technologique.

MICHEL COLONNA D'ISTRIA

□ **Le nouveau conseil d'administration de la Société des rédacteurs du *Monde*.** – Réuni lundi 3 juin, le conseil d'administration de la Société des rédacteurs du *Monde* a réélu Anne Chaussebourg, présidente, et Laurent Greilsamer, vice-président. Ont été élus Bertrand Le Gendre, vice-président, Raphaëlle Rérolle, secrétaire et Guy Herzlich, trésorier. Le conseil d'administration avait été renouvelé lors de l'assemblée générale ordinaire de la Société des rédacteurs, tenue le 16 mai. A cette occasion, Guy Herzlich, seul sortant à se représenter, avait été réélu, Bernard Dejean, Alain Giraudo, Alain Lebaube et Raphaëlle Rérolle faisant leur entrée au conseil en remplacement de Claude Lamotte, Eric Le Boucher, Franck Nouchi et Jean-Louis Perrier.

Le pari de deux géants de l'électronique

Sony et Philips misent sur le jeu vidéo pour développer le disque interactif

Les deux géants de l'électronique commercialisent aux Etats-Unis des ensembles mariant disque laser, informatique et images. Pour ouvrir à l'édition interactive la voie du grand public, Sony et Philips se lancent, chacun de son côté, dans les jeux vidéo.

Deux fois par an, à Chicago ou à Las Vegas, le Consumer Electronic Show est la grand-messe de l'électronique grand public mondiale. C'est là qu'ont été lancés le magnétoscope, le radio-téléphone et le walkman. Cette fois, c'est au tour du disque compact interactif (CDI) d'affronter les projecteurs de Chicago. Et, depuis une semaine, les experts polémiquent : certains affirment déjà déceler le marché de la décennie, la grande révolution alliant audiovisuel et informatique; d'autres prédisent, avec autant d'assurance, un «bide» retentissant pour le compact interactif.

Depuis quelques années, nombreux sont les pionniers qui explorent, en Europe ou aux Etats-Unis, les possibilités de l'édition interactive (*le Monde* du 1er juin 1990). En mariant les possibilités du micro-ordinateur, les mémoires du compact ou du CD Rom *(compact disc read only memory)* et l'écran du téléviseur, on peut éditer des encyclopédies électroniques, des banques de données animées, des opéras commentés, des parcours touristiques ou des visites de musée conduites au gré du téléspectateur. On dénombrait déjà l'an dernier un catalogue de plus de 400 titres, du pur divertissement au produit de formation.

Mais le marché restait encore embryonnaire tant que le coût combiné du micro-ordinateur, du lecteur de CD et du téléviseur le mettait hors de portée du consommateur moyen. Au début de l'année, deux grands constructeurs ont sauté le pas en proposant sur le marché américain des ensembles intégrés entre 6 000 et 7 000 francs. Commodore a lancé son CDTV à 999 dollars dans cinq villes-tests de Californie et s'apprête a étendre sa commercialisation dès septembre. Son catalogue comprend une cinquantaine de titres, vendus entre 40 et 80 dollars et édités par Walt Disney, Virgin, le livre Guinness des records ou l'encyclopédie Grolier. Le CDI de Philips est, pour le moment, un peu plus cher (1 400 dollars) mais son catalogue de titres devrait être proposé au mois d'octobre dans vingt-cinq mille magasins américains entre 20 et 50 dollars.

Des standards incompatibles

Le géant néerlandais a frappé un grand coup en annonçant la semaine dernière, au Consumer Electronic Show de Chicago, un accord avec Nintendo, le leader mondial du jeu vidéo. Ce groupe japonais a vendu dans les cinq dernières années la bagatelle de 28 millions de consoles Gameboy et 160 millions de programmes de jeux, rayant de la carte la quasi-totalité de ses concurrents. Philips installe cette formidable image commerciale sur ces CDI en offrant au jeu vidéo une image plus raffinée et une interactivité bien supérieure à celle des Gameboy. Il développe lui-même d'autres programmes de jeux, en collaboration avec le service des sports de la chaîne ABC et le producteur de la célèbre émission télévisée «Sesame Street». Philips espère ainsi que le marché du jeu vidéo, évalué à 6 milliards de dollars, deviendra la locomotive du disque interactif en l'introduisant dans tous les foyers.

L'accord entre Nintendo et Philips a pris de cours Sony, le grand rival du groupe néerlandais, qui fait le même calcul et négociait depuis longtemps la même alliance. Sony va néanmoins présenter sa propre machine à compact interactif, un ensemble baptisé sans ambiguïté Play Station (station de jeu).

L'intervention des poids lourds de l'électronique et le recours au marché du jeu peut faire penser que le disque interactif a cessé d'être un prototype pour conquérir le marché de masse. Pourtant, tous les obstacles sont loin d'être levés. Les lecteurs restent encore relativement chers quand on les compare au prix moyen, aux Etats-Unis, d'un magnétoscope (1 500 francs) et surtout d'une console de jeu (600 francs). De plus, l'édition interactive risque de souffrir du manque de standardisation. Malgré un accord de principe sur un standard de disque interactif conclu il y a peu entre Sony et Philips, les appareils présentés au Consumer Electronic Show sont tous incompatibles.

Enfin, la stratégie adoptée par Sony et Philips n'est pas sans danger. Au début des années 80, les experts de l'électronique grand public pensaient que le jeu vidéo serait la locomotive du micro-ordinateur domestique. Une hypothèse que certains constructeurs comme Atari ou Thomson ont amèrement regrettée.

JEAN-FRANÇOIS LACAN

Le vingtième

PUBLICITÉ

Nouvel Observateur
6.12 Juin

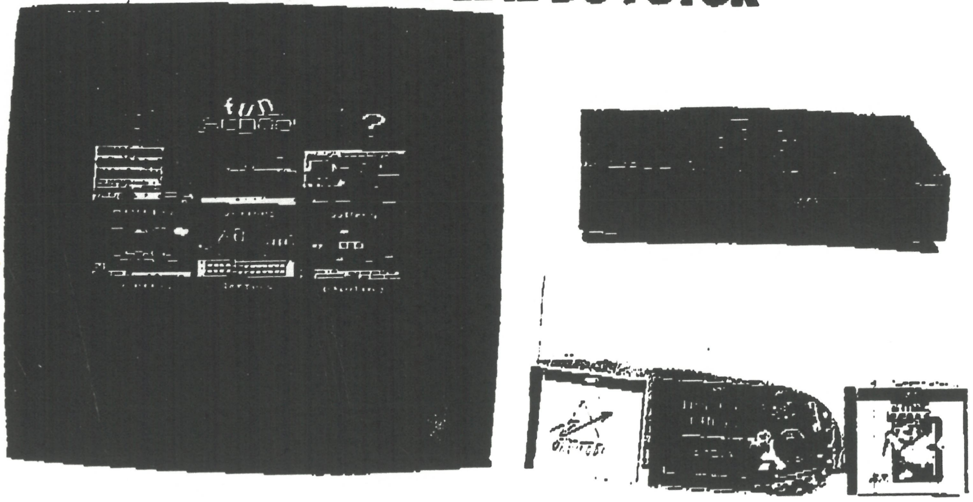
▲
Faut voir comme ! **Lecteur multimédia interactif CDTV**. Se branche sur le téléviseur. Un disque compact, sur lequel vous pouvez intervenir avec la télécommande, déroule des programmes à tendance éducative comme le code de la route, l'anglais, les mathemathiques ou le jeu Sim City, dans lequel vous devenez maire et devez gérer une ville. L'adjonction d'un clavier d'ordinateur et d'un lecteur externe de disquettes le transforme en Amiga. 6 990 F. *Commodore* (46-44-55-55).

LE MATCH

CONSOMMATION

Objets futés, nouveautés pratiques, conseils malins, inve
pour vous faciliter et vous embellir la vie. Des idées à no

ENCYCLOPEDIE DU FUTUR



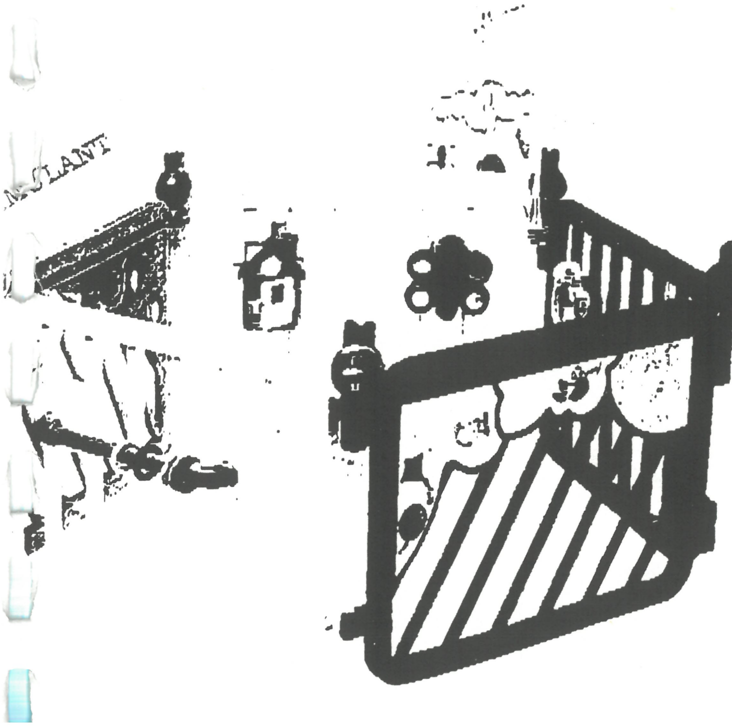
Le C.d.t.v. (Commodore Dynamic Total Vision) inaugure une nouvelle ère : celle du multimédia. Il se connecte sur votre téléviseur et réunit l'image, le son et le texte. On y insère des disques laser dotés d'une mémoire de 540 mégaoctets (traduction pour les néophytes : 700 disquettes, soit 270 000 pages — imaginez une encyclopédie qui tient sur un seul disque compact). Ces disques C.d.t.v. sont composés de programmes interactifs. A l'aide de la télécommande, vous répondez aux questions, corrigez vos erreurs et rechargez des données très rapidement grâce à la souplesse de déplacement du laser. Vous pourrez consulter des textes, des archives visuelles et sonores (atlas géographique, musique...). Il y aura une vingtaine de disques C.d.t.v. disponibles dès septembre (qui coûteront de 250 à 300 F). Le C.d.t.v. est conçu comme un Amiga 500. Vous pourrez le transformer en ordinateur en le complétant d'un clavier et d'une souris. Relié à votre chaîne hi-fi, il constitue une excellente platine laser. Le C.d.t.v. est livré avec 5 titres de disques C.d.t.v. (L.t.v. English, Code de la route, Music Maker, Récréation mathématique, et le jeu Sim City). Dimensions : 32 x 9,5 x 43 cm. Prix : 6 999 F. Fnac, Virgin et grands magasins.

CHASSE AU TRESOR ►

Ce détecteur de métaux bénéficie d'une toute nouvelle technologie qui accroît ses performances. Il sonde mieux les sols, plus profondément. Il est efficace même sur les terrains très minéraux, comme les jardins, les caves ou les régions montagneuses. De plus, cet appareil détecte parfaitement l'or manufacturé. Et il ne pèse que 1,4 kg. De 2 990 à 5 990 F, selon le modèle. A.z. Diffusion, 107, av., du Général-de-Gaulle, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (1) 48 81 69 40.

BIJOU SCULPTURE ▼

Cette bague Atoll, en platine, or jaune et cabochon améthyste est l'aboutissement d'une passion : celle d'un sculpteur, Martine Droit, pour les métaux précieux et les pierres. Prix : 12 540 F. Ces bijoux sont exposés chez Dinh Van, 7, rue de la Paix, 75002 Paris. Tél. : (1) 42 61 74 49.



◄ BEBES CURIEUX

Une nouvelle conception du parc pour enfants qui a valu à Clairbois l'Oscar du jouet 1991. Outre une sécurité totale, le Jardin de bébé, c'est aussi des couleurs vives et de nombreux accessoires : pomme musicale, miroir tortue, papillon battant des ailes, mobiles, etc. Prix : 850 F environ. Jouéclub, La Récré, Train bleu.

Paris. Match
du 13/06.

audiovisuel qui ne cesse de bouger au gré des changements de stratégie des grands de la communication

■ *« Nous avons appris l'arrêt brutal d'Eurosport vendredi, comme tout le monde. Personne chez nous n'a été prévenu, nous n'en savons pas plus pour le moment ! »* Chez Lyonnaise Communication, spécialiste de l'image au sein du groupe Lyonnaise des Eaux, on affichait hier le plus grand étonnement devant la cessation de la chaîne européenne, annoncée par simple communiqué deux jours plus tôt. Et effective depuis dimanche soir.

Diffusée par le satellite Astra en standard Pal (utilisé notamment en Grande-Bretagne et en Allemagne), cette chaîne était reçue, en France, par les abonnés au câble, notamment celui de Paris que gère Lyonnaise Communication où elle cohabite avec TV Sport, chaîne commune aux câblo-opérateurs et jugée jusqu'à présent complémentaire d'Eurosport. De quoi faire perdre son latin à l'abonné, déjà troublé par les difficultés de mise en place de l'offre de programmes. Ainsi, une polémique avait obscurci, ces dernières semaines, les conditions futures de réception de la Sept sur le câble. Quelques semaines plus tard, les déclarations de l'administrateur général de la Compagnie Luxembourgeoise de Télévision (CLT), Jacques Rigaud, annonçant le retrait prochain de RTL des réseaux câblés français, plongeaient à leur tour les consommateurs d'images dans la perplexité.

Les voilà à nouveau en droit de s'interroger à propos de l'arrêt d'Eurosport, qui peut s'expliquer de deux manières. Pour les uns, le coup fatal porté à Eurosport provient de la Commission de Bruxelles. Une décision datée du 19 février dernier relevait des entorses aux règles de la concurrence communautaires dans le fonctionnement de cette chaîne, constituée par dix-sept télévisions membres de l'Union européenne des radiodiffuseurs (UER) et le groupe du britannique Rupert Murdoch, qui en détenait 50 %. Selon la Commission, l'exclusivité des images recueillies par les dix-sept télévisions concernées consentie à Eurosport

vient de publier le ministère de la Communication, a bien été ***« l'année de décollage du câble »*** en France. Le nombre de prises raccordables effectivement proposées au public a en effet progressé de 44 %, passant de 1,9 million en 1989 à 2,7 millions l'an dernier. Mais, surtout, le nombre des abonnés a plus que doublé d'une année sur l'autre, de 242.900 à 514.800 : une hausse de 112 %.

De plus, souligne la note du ministère de la Communication, la tendance est à l'accélération des abonnés supplémentaires enregistrés chaque mois. En 1991, la tendance devrait ainsi s'établir à 30.000 au début de l'année 1989, et 20.000 au premier semestre de l'année dernière.

Plus grand engagement de France Télécom, augmentation du nombre de canaux et lancement de chaînes thématiques ont été à l'origine de ce boom. Compte tenu de ces nouveaux facteurs, le nombre des prises raccordables devrait passer à 4,4 millions d'ici à la fin de 1991 et 8,4 millions à l'horizon 1995. Le nombre des abonnés pourrait, lui, passer à 900.000 dès cette année (hypothèse haute), pour atteindre 1,4 million l'an prochain et 3,5 millions dans quatre ans.

à Bruxel

Pour
été tout
doch lui
BSkyB*,
sportive
sport pa

Les c
raient-e
soit plus
Rome ?
reprend
les inté
médias
a été é
siège du
intérêt a
Jérôme
Murdoc
s'engag
tion à 1
cée à TF
fre de
prix pro
de franc
cependa
chaîne

MULTIMEDIA. *Avec le lancement du CDTV*

Commodore marie la télévision, le disque compact et l'ordinateur

Le fabricant américain a été plus rapide que Philips, Sony et Matsushita pour lancer des lecteurs de disques compacts interactifs « tous publics »

■ C'est une illustration classique de la lutte entre David et Goliath. Le champ de bataille est, cette fois, celui – tout nouveau – des machines multimédias interactives destinées au grand public. Couplées à un téléviseur, elles promettent de révolutionner l'éducation et les loisirs à la maison. D'un côté, le néerlandais Philips et les japonais Sony et Matsushita. De l'autre, l'américain Commodore. Alors que les trois premiers annoncent depuis des années le lancement imminent de leurs lecteurs CD I (compact-disque interactif), le petit fabricant d'ordinateurs de West Chester (Pennsylvanie) vient de mettre sur le marché son propre appareil baptisé CDTV.

Un univers électronique de connaissance

Le CDTV (Commodore, Dynamics, Total Vision) est une boîte noire, vendue 1.000 dollars, qui ressemble à un lecteur de disque compact audio. Ce qui n'a rien d'étonnant puisqu'on peut utiliser l'appareil de Commodore pour écouter des CD musicaux, ce qui vaut au CDTV de trouver naturellement sa place près du magnétoscope familial.

Les apparences sont cependant trompeuses. Le CDTV est en fait un ordinateur, doté d'un microprocesseur Motorola 68000 (celui qui équipe aussi les micro-ordinateurs Commodore, Amiga ou Apple Macintosh classiques), et muni en outre d'un lecteur de CD ROM. Le CDTV marque la véritable entrée de l'ordinateur personnel dans le salon familial. Dans cent ans, une commande à distance remplacera vraisemblablement le clavier et le téléviseur se substituera à l'écran d'ordinateurs.

Une bibliothèque de CD ROM, des disques compacts pour ordinateur capables d'emmagasiner plus de six cents méga-octets de données font du CDTV une machine à part. Il permet à l'utilisateur de naviguer dans un univers électronique de connaissances jusqu'à présent réservé aux propriétaires de micro-ordinateurs équipés de CD ROM professionnels. Les téléspectateurs deviennent ainsi des acteurs dans leur rapport à la télévision. Après avoir, par exemple, inséré un disque contenant l'ensemble de l'encyclopédie Grolier, ils peuvent non seulement choisir de lire quelques paragraphes sur la vie de Martin Luther King, mais aussi de voir des photos couleurs vidéo du militant du droit civique et d'écouter son discours historique « I had a dream ».

« Si le CDTV a une résolution sur écran moindre que le CD I, affirment certains observateurs de l'industrie, *il a cependant un avantage décisif sur celui-ci : il est sur le marché et dispose de dizaines de titres sur CD ROM – atlas, livres de cuisine, traités scientifiques et de médecine, simulateurs de vol et jeux vidéo. »* C'est ce qu'apprécient les consommateurs.

Ce qui pourrait préparer de beaux jours pour Commodore, l'un des pionniers de la micro aux Etats-Unis, dont l'étoile s'était quelque peu affaiblie ces dernières années.

JACQUES GAUCHEY
à San Francisco

LA TRIB
Abonnement S

BULLETIN D'ABO

Je désire ☐ **M'ABONNER**
☐ **ME REABONNER** à **LA TRI**
(joindre la bande adresse)

pour la durée suivante : ☐ **1 AN** au prix
☐ **6 MOIS** au pr

☐ Je joins mon règlement par chèque ban
à l'ordre de **LA TRIBUNE DE L'EXPANS**

☐ Je règle par carte bancaire ☐ Carte B
N° ________
Date d'expiration ______ Signatu

☐ Je réglerai à réception de ma facture

Je souhaite recevoir **LA TRIBUNE** à l'adre
☐ Personnelle ☐ Profe

☐ Mr Nom : ________
☐ Mme Prénom : ________
☐ Mlle Société : ________
Fonction : ________
Adresse : ________
____
Code postal ______ Localité

*ATTENTION : N'OUBLIEZ PAS DE PROFITER D
CONSENTIS POUR DEDUCTION DES FRAIS GE

LA TRIBUNE DE L'EXPANSION
Service Abonnements - 25, rue Leblanc - 7551

Pour tout renseignement 16 (1) 4

La Tribune

2 5 91

à l'attention de Me BADOU

MULTIMÉDIA GRAND PUBLIC : COMMODORE EN POLE POSITION

Il prend une longueur d'avance avec son CD-Rom interactif. Philips et Sony sont prêts à se lancer dans la course.

Commodore, la société de micro-informatique américaine, brûle la politesse aux géants de l'informatique et de l'électronique grand public. Son CDTV (Commodore dynamic total vision) est le premier système multimédia grand public au monde.

Le système se présente sous la forme d'une platine Hi-fi classique. Son numérique haute fidélité et image sont stockés sur un disque compact. Il est branché, côté image, sur la télévision, côté son, sur la chaine Hi-Fi. Une télécommande infra-rouge permet au spectateur un vrai dialogue avec l'appareil qui modifie le déroulement du film en fonction des commandes reçues.

Cela dit, pour obtenir la pole position sur les marchés du multimédia, Commodore a dû faire certaines impasses. Sur le CDTV, l'indispensable compression d'images est effectuée par logiciel et non avec un composant spécialisé. Inconvénient : le temps d'images animées n'est que de quelques minutes. « Nous avons choisi cette option car le prix des composants de compression d'images est encore beaucoup trop élevé. Celui de C-Cube est de l'ordre de 6000 francs, prix auquel est vendu notre système. Il faudra qu'ils passent la barre des 1000 francs pour être utilisables dans un produit grand public » justifie Roger Dufour, le directeur technique de la société. Autre impasse, le système d'exploitation est l'Amiga DOS, système exploitation maison que l'on voit mal s'imposer comme norme.

L'avantage concurrentiel dont bénéficie le premier arrivé sur le marché suffira-t-il à Commodore pour s'imposer ? Le moins que l'on puisse dire est que la question se pose car, appâtés par ce nouvel Eldorado, les concurrents ne manquent pas, ils sont tous de taille respectable et sont loin d'être inactifs.

Côté constructeurs d'électronique grand public, Philips et Sony sont aux avants-postes. Philips a développé en commun avec Sony, le grand système concurrent, le CD-I ou compact disc interactif. Il sera commercialisé dès octobre prochain aux Etats-Unis et en 1992 en Europe. Mais surtout, le constructeur hollandais vient de signer un accord avec Nintendo, le géant japonais du jeu vidéo, mettant à disposition de celui-ci l'excellente qualité d'image et l'interactivité du CD-I.

Des applications sur support CD

Quant à Sony, il met au point avec Apple une station multimédia expérimentale, s'accorde, lui aussi, avec Nintendo pour une console de jeu avec CD-Rom intégré et a bien d'autres atouts dans sa manche, comme le Data-CD qui vient d'être présenté au Consumer Electronics Show de Chicago.

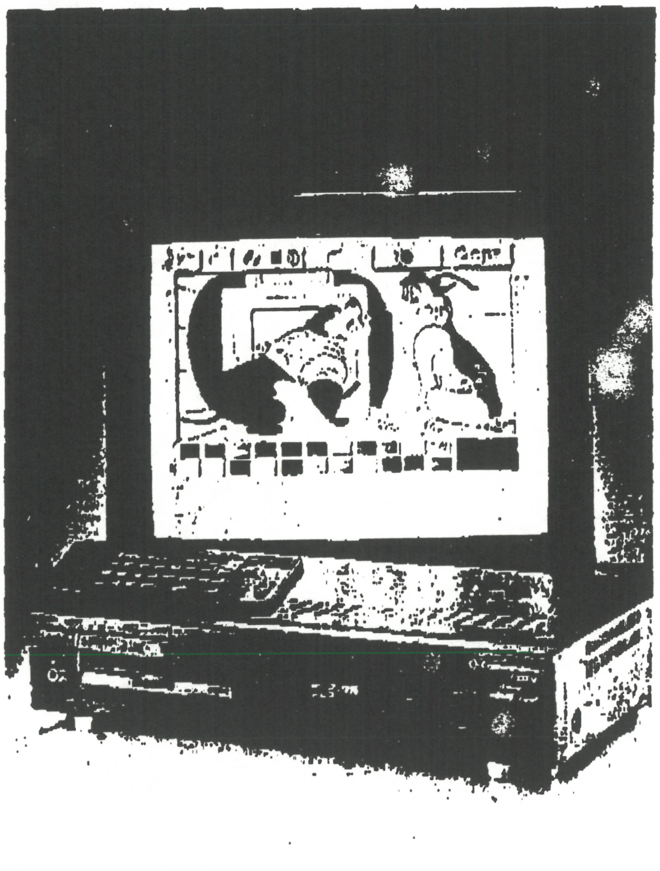
Les constructeurs informatiques sont aussi de la partie. Apple, outre son accord avec Sony, vient d'annoncer le lancement d'une activité grand public. (voir p. 21). Enfin, dans la catégorie poids lourd, on découvre AT&T : de passage à Paris, Ian Ross, directeur des Bell Laboratories, déclarait la semaine dernière : « Après le rachat de NCR, pour conforter notre place dans le traitement de l'information, notre priorité est maintenant le marché grand public de l'informatique de loisir. »

Il n'y a rien d'étonnant à ce que les applications grand public du multimédia suscitent des vocations de toutes parts. Dans ces applications, le son numérique, les images fixes ou les séquences vidéo, le texte et le graphique sont mémorisés sur un support de type compact disque. Le lecteur, capable de décoder cette mine d'informations, est comparable en terme de puissance à un micro-ordinateur. Balladeur ou connecté à une télévision et à une chaine hi-fi, on peut aussi l'imaginer communiquer à terme avec des bases de données. Instrument d'éducation, de loisir, ou d'informations, son spectre d'application est sans limites.

Mais, outre la cacophonie qui règne en matière de normalisation (tous ces produits sont strictement incompatibles...), la clé de la réussite se situe avant tout dans la disponibilité d'une bibliothèque d'applications sur support CD. Commodore l'a bien compris et son CDTV arrive habillé d'une panoplie d'une cinquantaine de titres. Philips l'a bien compris aussi et son "retard" ne s'explique pas autrement : le constructeur hollandais a conditionné le lancement de son CD-I au développement préalable de 50 titres, qui seront disponibles sous peu.

Cet aspect "logiciel" du problème explique également l'effervescence qui règne autour de Nintendo, approché également par AT&T : en attendant de développer des titres spécifiques (et surtout de trouver l'application interactive qui séduira, ce qui n'a rien d'évident), le moyen le plus simple de toucher un large public passe par les jeux video qui ont largement fait leur preuve, (leur marché est évalué à six milliards de dollars). Et le Japonais, après avoir quasiment balayé ses concurrents – Atari, Mattel et... Commodore – y règne en maître.

LAURENCE GIRARD
YVES CIANTAR


Commodore

Sur le CDTV, l'indispensable compression d'images est effectuée par logiciel. Un inconvénient : le temps d'images animées n'est que de quelques minutes.

Articles parus dans la presse spécialisée

- La lettre du CD-ROM
- Tilt
- Génération 4 (un bon comparatif avec le CDI)
- Amiga Revue
- A-News

et devrait être inférieur à celui du CD-SC, soit au dessous de 6.250 F.

Pierre Schaeffer, responsable des produits périphériques chez Apple France, évalue le parc français de lecteurs de CD-ROM début 1991 à 11.500 unités, dont 2.500 de marque Apple. 30% des ventes de lecteurs de CD-ROM Apple se font dans le milieu éducatif. Près de 130 titres sont en environnement Macintosh et la croissance de ces éditions est évaluée à 147% par an.

CD-ROM GRAND PUBLIC

COMMODORE : LES DERNIERS NES, LES PREMIERS PRETS

«Nous proposons notre produit parce qu'il est prêt» déclare Georges Fornay, Directeur Général de Commodore France. Le 30 mai à Paris, Commodore a annoncé officiellement le lancement du CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) sur le marché français grand public, soit un mois après son lancement sur le marché britannique, précédé lui-même par son lancement sur le marché américain. Le produit est proposé à 6.990 F avec 5 titres offerts gratuitement aux 1ers acheteurs: «Ordicode» (programme pour apprendre le code de la route développé par Educom), «LTV English» (disque d'apprentissage de l'anglais, de Jériko), «Music Maker» (pour créer un morceau de musique, développé par la société anglaise Omnibus), «Sims City» (un jeu où l'on construit la ville dont on est le maire, d'Infogrames) et «Mind Run» intitulé aussi «Récréation mathématique» (jeu pour tester sa logique, ses réflexes..., de CFI). Commodore a financé en partie l'édition des titres en garantissant un certain volume d'achats aux éditeurs (selon nos sources, ce volume correspondrait à 5.000 disques). Avec une campagne de promotion qui débutera dès cet automne, le CDTV sera distribué dans 900 points de vente en France, soit dans les magasins spécialisés Nasa, FNAC, Virgin Megastore, DARTY, dans les grandes surfaces Auchan et également par les distributeurs micro-informatique de Commodore.

Le CDTV, qui se présente sous la forme d'une platine laser connectable au poste TV, repose sur une architecture de type Amiga 500. Outre les disques CDTV développés spécifiquement pour le support, le lecteur accepte les CD-Audio et les CD+G (soit les compacts disques graphiques). Conforme au standard ISO 9660, la machine lit les CD-ROM du marché mais ne permet pas d'en exploiter le contenu (les environnements sont en effet différents). Avec son look hifi et une télécommande qui ressemble à celle du téléviseur, l'appareil est destiné au grand public, défini par Commodore comme «les utilisateurs hors de leur cadre de travail». Pour promouvoir «ce nouvel outil culturel», destiné à «notre civilisation de loisirs» (et oui, le temps de travail diminue et les vacances augmentent), Commodore a compris que le produit ne serait séduisant qu'avec un catalogue de titres attractifs. Si Commodore n'est pas directement co-éditeur, la compagnie encourage la création des titres en prêtant du matériel, conseillant les développeurs et en garantissant parfois des achats. Commodore a mis en place une cellule interne aux Etats-Unis pour coordonner le développement des titres au niveau mondial. Environ 60 titres CDTV sont disponibles dont une dizaine en français, et dès l'automne la majorité des titres seront traduits. L'encyclopédie d'Hachette (Cf Lettre du CD-ROM n°46) est attendue avec impatience et va constituer une référence de taille pour Commodore. Un ouvrage historique sur la Révolution Française, produit sur CDTV par La Télématèque devrait sortir au mois de septembre.

L'incertitude reste la réaction du consommateur: Investira-t-il une partie du budget familial dans un tel appareil, alors que de nombreux produits de prix voisins ou inférieurs sollicitent déjà son portefeuille: console de jeux (type Atari ou Nintendo), camescope, lecteur de laserdisc, antenne satellite...?

Un pied de nez au CD-I et une approche énigmatique du Japon

A la question «ne craignez-vous pas d'être écrasé par le trio Philips, Sony, Matshushita quand il sortira le CD-I ?», «Je suis un peu étonné qu'un grand groupe comme Philips mette autant de temps à sortir un produit novateur et se fasse doubler par nous...» répond le Directeur Général de Commodore France. En ce qui concerne le lancement du CDTV au Japon, Georges Fornay déclare «le marché japonais n'est pas la priorité... ce n'est que 100 millions d'acheteurs...il s'agit d'un monde assez fermé...» avec une moue dédaigneuse que l'assistance aura traduit par «bref, on s'en fout». Dans les coulisses, un représentant de Commodore nuance considérablement les propos. Commodore a un partenaire d'envergure au Japon (qui d'ailleurs ferait aussi partie du consortium CD-I), et observe avec attention le marché asiatique. Mais la culture nipponne étant très éloignée des cultures nord américaine et européenne, le problème est de constituer un catalogue de titres spécifiques et d'attendre la réaction d'éditeurs intéressés.

En fait, même si le CDTV et le CD-I sont concurrents, ils font appel aux mêmes firmes qui produisent des technologies très semblables. Comprenez par l'analogie: il y a beaucoup de marques de lessives, mais très peu de fabricants.

CDTV: LES ATOUT DU DEVELOPPEMENT ET LES EXTENSIONS DU SYSTEME

La plupart des sociétés qui ont réalisé des titres CDTV nous l'ont dit, un des atouts du système de Commodore est la facilité de développement qu'il permet, à des coûts relativement bas. L'Amiga 3000 (40.000 F), ou même le 2500, constitue la plateforme de base idéale à partir de laquelle le développeur va créer son application. Commodore fournit une partie des outils dédiés au premastering, dont un utilitaire ISO permettant de mettre l'application au format ISO 9660. 2 presseurs Digipress et MPO ont été validés par Commodore pour le pressage de disques CDTV. Commodore compte mettre prochainement à la disposition des développeurs une carte permettant de tester sur le champs en temps réel les performances de l'application. Jusqu'à présent, seule Coktel Vision détient une solution de simulation d'un CDTV, mis au point par les ingénieurs de cette société. Actuellement, le coût moyen de développement d'un CDTV varie entre 400.000 et 500.000 F, selon les responsables de Commodore.

Le CDTV utilise les téléviseurs PAL, NTSC et Super NTSC comme périphériques d'affichage. Il accepte aussi les moniteurs RGB de type informatique, et dispose de connecteurs Y-C permettant de relier des camescopes S VHS et Hi8. Pour des applications professionnelles, un genlock peut-être adjoint. Le mode d'affichage correspond à 400 lignes verticales en 60 Hz aux normes NTSC ou 512 lignes en 50 Hz aux normes PAL. La palette de couleurs offerte par le système du CDTV est de 4096 couleurs. Pour l'affichage du texte, le CDTV propose 2 modes: 80 caractères ou 60 caractères sur 25 lignes. Au niveau des performances techniques, le CDTV gère l'image vidéo animée au 1/4 d'écran à raison de 15 images/s (une seule application américaine exploitant cette fonction était présentée à la conférence de presse). Commodore est en discussion avec C-Cube en vue d'intégrer des processeurs de compression/décompression pour accroître les capacités du système.

Commodore prévoit la disponibilité prochaine de plusieurs périphériques connectables au CDTV, tels que télécommande avec trackball, souris infrarouge, genlock PAL, lecteur de disquettes, cartes mémoire. Par ailleurs, les possesseurs d'un Amiga 500 pourront transformer leur micro-ordinateur familial en CDTV grâce à un boîtier d'extension doté d'un lecteur de CD et de circuits complémentaires adaptés pour un prix de 4.000 F.

ORDICODE, POUR APPRENDRE LE CODE DE LA ROUTE

Editeur pédagogique multimédia, Educom (Metz) vient d'adapter sur CDTV «Ordicode», un programme d'enseignement du code de la route proposé déjà depuis un an en version disque dur (sur Amiga 500) aux auto-écoles et installé dans une centaine de centres. Pour ne pas cannibaliser le produit existant, la version CDTV est plus sommaire que la version professionnelle qui inclut un système complet avec suivi et gestion des élèves et la possibilité de modifier scénario et commentaires. Sur CDTV, le programme en 4096 couleurs, comporte 400 images fixes (à l'origine des diapositives), du texte et des commentaires parlés. Conforme aux tests pratiqués dans les auto-écoles, il propose à l'utilisateur une série de situations, et un choix de solutions à adopter en fonction de la réglementation. La réponse, vraie ou fausse, fait systématiquement l'objet d'un commentaire. Réalisé par Educom, le développement du CDTV Ordicode (sur Amiga) a occupé 2 personnes pendant près de 2 ans. Y a participé, Gilles Adjedj, concepteur du 1er simulateur automobile «Simobile» sur Amiga il y a 5 ans. L'application fonctionne en multipostes. 32 postes équipés chacun d'un disque peuvent être gérés à partir d'un serveur monté sur Amiga et relié à un réseau local. Ordicode ne vise pas seulement le grand public, mais s'adresse au marché des collectivités, telles que les centres de formation civils et militaires, à l'éducation nationale et à la prévention routière. Educom a pris un risque financier en développant ce CDTV en espérant des retombées. La société a d'autres produits pédagogiques dans ses cartons.

Fondée il y a 3 ans et gérée par Denis Mohr, Educom est présente sur le marché des auto-écoles et des centres de formation avec son produit Ordicode.

Educom, Denis Mohr, technopole Metz 2000, 1 rue André Marie Ampère, 57070 Metz, tél: (16) 87.76.22.40. et (agence Paris) PAG Garonor bât 14 H, BP 584, 93621 Aulnay s/Bois cedex, tél: (1) 48.65.66.08.

LTV ENGLISH, UNE APPROCHE CULTURELLE DU ROYAUME UNI ET DES USA

Spécialisée dans les applications pédagogiques de l'informatique et connue pour avoir développé le CD-I destiné à la formation des techniciens après-vente de Renault, Jériko vient de mettre au point un CDTV intitulé «LTV English» et proposant un enseignement de l'anglais à partir d'une approche culturelle du Royaume-Uni et des Etats-Unis. Le programme propose 3 niveaux de difficulté correspondant aux rubriques «Londres», «Los Angeles» et «Société», qui offrent respectivement 10 reportages sur la vie quotidienne à Londres, 10 reportages sur la culture populaire, l'architecture et les modes de vie à Los Angeles, et 10 débats sur des sujets de société (environnement, drogue, immigration...) menés par des experts anglais et américains. Lorsque l'utilisateur a fait son choix, il écoute une 1ère fois le document

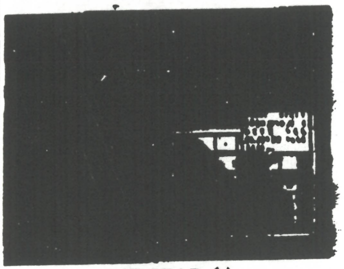
CDTV : il est là !

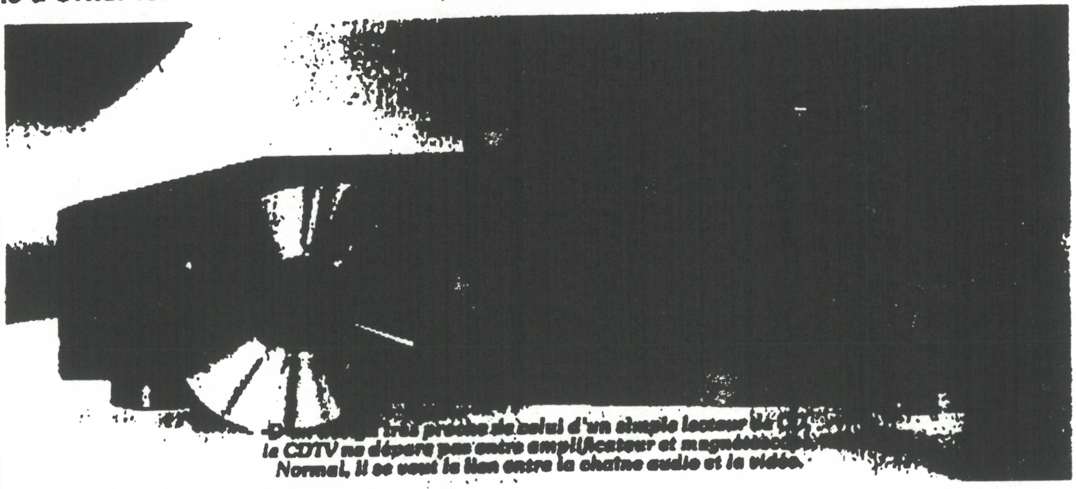
Présenté par Commodore comme produit de nouvelle génération, le CDTV est enfin commercialisé aux Etats-Unis, et annoncé officiellement en France. Pratiquement un an après sa première apparition, la machine se veut accessible à tous et prétend démocratiser la micro. Parviendra-t-elle à éviter les embûches et à s'imposer ?

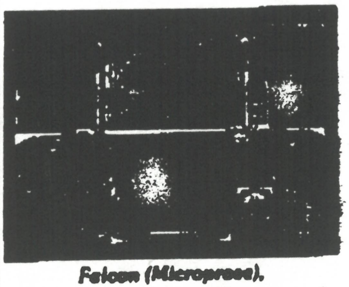
Annoncé à grand renfort de campagne médiatique à l'occasion du CES de Las Vegas, il y a environ six mois, le Commodore Dynamic Total Vision est désormais officiellement commercialisé. Depuis le 19 avril 1991, les Américains peuvent se le procurer moyennant quelque 999 billets verts. Enfin, pas tous, puisque la machine n'est distribuée pour le moment que dans un nombre limité de villes : Los Angeles, San Francisco, San Jose, Sacramento et Chicago. Sont prévues pour la suite, New York, Atlanta, Dallas puis le reste du territoire, grosso modo en même temps que le lancement en Grande-Bretagne et dans certains autres pays de la vieille Europe.

Les Français devront, pour leur part, patienter encore un peu puisque, contrairement aux informations venues des Etats-Unis qui indiquaient une commercialisation chez nous en mai, le CDTV ne devrait arriver que courant juin. Selon Commodore France, ce retard est dû à la francisation des applications livrées avec la machine. Le CDTV, sorte de console d'interactivité, est destiné à un large public, le français doit donc être utilisé pour un grand nombre d'applications. Or, la mise en œuvre de produits sur CD avant duplication prend du temps.

Rappelons en tout cas que cette nouvelle machine devrait être proposée aux alentours de 6 000 F avec cinq applications.


BAT (Ubi Soft).


D'un [illegible] très proche de celui d'un simple lecteur de CD, le CDTV ne dépare pas entre amplificateur et magnétoscope. Normal, il se veut le lien entre la chaîne audio et la vidéo.


Falcon (Microprose).

Mais ceci ne répond pas à la question que se posent nombre de personnes : quelles sont les chances de succès du CDTV ?

AUTOPSIE DE LA MACHINE

Quand un amateur lit la fiche technique du CDTV et quand il jette un coup d'œil sur la version finale, un doute s'immisce dans son esprit. Le CDTV ne serait-il qu'un *Amiga* recarrossé avec un CD ROM en standard ?

La machine est architecturée autour d'un processeur 68000 de Motorola, comme l'*Amiga* bien entendu. Il est ici cadencé à 7,09 MHz en version Pal. La version américaine offre une vitesse d'horloge légèrement différente. Outre les classiques coprocesseurs de l'*Amiga*, le CDTV dispose de 1 Mo de mémoire vive – contre 512 ko pour l'*Amiga 500*. De plus une bonne part est de type chip-Ram, preuve qu'on a utilisé pour le CDTV la génération de circuits développés pour les *Amiga 2000*. A noter également la présence de 512 ko de Rom, c'est-à-dire deux fois plus que sur un *Amiga 500*.

La version 1.3 du système est ici implantée avec divers perfectionnements, notamment au niveau de l'interface utilisateur et des routines de compression/décompression temps réel.

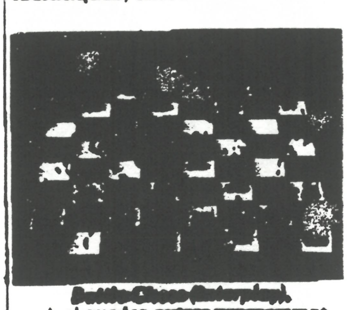
En ce qui concerne les interfaces, on se retrouve bien évidemment en terrain connu : interfaces parallèle et série, connecteur d'extension, destiné à recevoir un lecteur de disquettes de type *Amiga*, etc.

S'y ajoutent des prises permettant de relier directement le CDTV à une chaîne haute fidélité. Normal, le petit dernier de Commodore fait aussi office de lecteur de *compact discs*...

Mais revenons aux performances. Côté graphisme, la machine offre une palette de 4 096 teintes et peut afficher en version NTSC un maximum de 400 lignes, un peu plus pour le modèle Pal. Côté sons, les 4 canaux de 9 voies sont présents, mais il est possible de restituer de la musique et des bruitages digitalisés grâce au CD utilisé, rappelons-le, en tant que mémoire de masse. Et quelle mémoire de masse ! Pensez donc, il est possible de stocker environ 600 Mo sur un disque, à comparer avec les 880 ko des disquettes 3 pouces et demi de l'*Amiga*. Cela laisse de la marge, non ? Inconvénient : il n'est pas possible d'écrire sur le CD. Ainsi, pour assurer la sauvegarde d'une position de jeu, par exemple, on est obligé d'en passer par des systèmes plus classiques. D'un autre côté, l'avantage de ce principe apparaît évident pour les éditeurs, car avec ce système, le mot de piratage est rayé du vocabulaire courant...

En fait, la grande différence entre le CDTV et l'*Amiga* réside, outre le lecteur de CD, dans l'accès global au système. En effet, tous les périphériques de saisie sont infrarouges. L'utilisateur commande ses applications du fond de son fauteuil. Certes, le principe n'est pas nouveau – cf. *PC Junior*, *Excelvision EXL 100* –, mais il semble ici véritablement au point.

Pour en terminer avec les détails techniques, rassurons les actuels

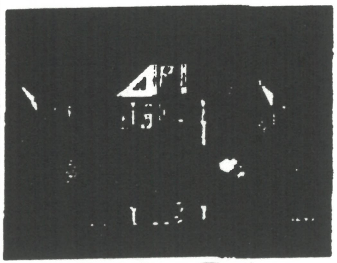

Battle Chess (Interplay), ainsi que les autres programmes accompagnant le CDTV, sont souvent des hits sur Amiga.

possesseurs d'*Amiga 500*. Très rapidement, une extension destinée à ces machines, l'A 690, sera proposée pour moins de 4 000 F. Comparable dans son principe au disque dur A 590, ce boîtier, intégrant un lecteur de CD, permet de transformer son *Amiga 500* en machine compatible CDTV, l'infrarouge en moins. Et le tout pour un coût extrêmement voisin de celui du CDTV. Saluons donc au passage cette faculté d'évolution donnée aux possesseurs d'*Amiga 500* qui, contrairement aux habitudes, pourront évoluer vers le haut !

LE PROBLÈME DU SOFT

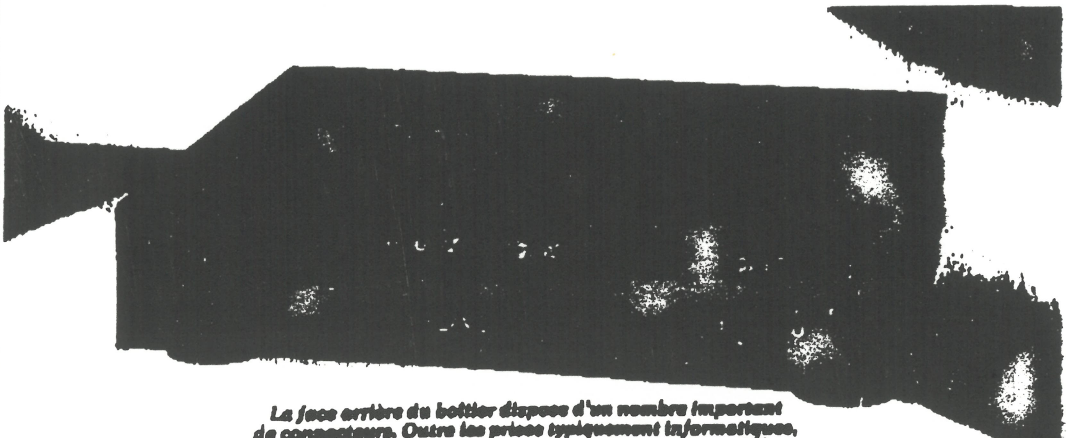
La rengaine est désormais connue : qui dit nouvelle machine, dit absence de logiciels. Sans applications, un ordinateur quel qu'il soit est condamné et que le CDTV soit nommé ordinateur, console d'interactivité ou lecteur multimédia ne change rien à l'affaire. En matière de programmes, le CDTV n'est d'ores et déjà pas orphelin. Il peut, en effet, lire les *compact discs* musicaux ainsi que les CD +G, encore peu connus en Europe. Ce standard permet l'affichage à l'écran d'images fixes en rapport avec le son : partition, texte de la chanson ou pochette de disque. Hélas, tout est immobile d'où le troisième format de disque acceptable par le petit dernier de Commodore : le format CDTV, tout simplement.

Celui-ci est constitué de trois éléments de base : sons, graphismes et données informatiques, permettant de savoir que faire des deux autres éléments. Bien entendu, compte tenu des points communs entre CDTV et *Amiga*, les données sont tout à fait comparables. C'est pourquoi nombre d'applications annoncées sont produites par des éditeurs bien connus sur 16/32 bits. Cela explique aussi que les premiers logiciels CDTV soient en fait des versions améliorées de programmes existant déjà sur *Amiga*.



Battle Storm (Titus).

Côté prévisions, pas moins d'une cinquantaine d'applications sont planifiées d'ici le mois de septembre 1991. Actuellement, seule une vingtaine semble en passe de véritable finition mais, en la matière, les choses peuvent aller très vite. Du reste, Commodore pense que d'ici la fin de l'année environ cent logiciels seront réalisés. Optimiste ? Pas sûr, mais la qualité sera-t-elle au rendez-vous ?



La face arrière du boîtier dispose d'un nombre important de connecteurs. Outre les prises typiquement informatiques, il offre diverses possibilités de connexions audio et vidéo.

LES PREMIERS PRODUITS

Produit sur CDTV ne signifie pas forcément jeu, comme l'ont découvert les visiteurs du salon The World of Amiga de New York où, début mars, le CDTV a été officiellement annoncé. Ainsi, sont programmés divers produits de type encyclopédie.

La société Animated Pixels lance ainsi *The Illustrated Holly Bible* ou les Saints Ecrits version XX^e siècle ainsi que *The Complete Works of Shakespeare*, recueil des textes d'un des rares auteurs classiques anglo-saxons connus en France. Chez Applied Optical Media, signalons le *World Vista Atlas* et chez Xiphias, deux ouvrages de référence que sont *Time Table of Science and Innovation*, *Time Table of Business Politics and Media* ainsi que *The New Basics Electronic Cookbook* qui propose diverses recettes de cuisine. Pour sa part, la CDTV Publishing, société pratiquement inconnue, nous gratifie d'un *Music Maker* et de toute une série de *Gardenfax* qui permettent de tout savoir sur les plantes d'intérieur ou d'extérieur, les fruits et légumes, etc.

Côté éducatif, le CDTV séduit. Ainsi une bonne dizaine de titres est prévue. Chez Virgin, on trouve *North Polar Expedition*, chez Jeriko, *LTV English* ; et *Databasc* propose le fameux *Fun School 3*.

Viennent ensuite les jeux, fort bien représentés : ils constituent malgré tout la catégorie la plus importante du catalogue. On trouve *Battle Chess* d'Interplay, *Sherlock Holmes* d'Icom, *Defender of the Crown* de... CDTV Publishing. A noter aussi *Xenon II* de Mirrorsoft, le récent *Battle storm* de Titus, ainsi que *BAT*, *Unreal* et *Pro Tennis Tour II* d'Ubi Soft et *Wrath of the Demon* d'Empire.

Pour la petite histoire, sachez que ce dernier comporte 600 écrans, plus de 100 monstres, des images avec une centaine de couleurs à l'écran mais seulement 3 Mo de graphisme. Dire qu'un CD en offre 600 !

Pour en terminer, notez que le prix moyen d'un logiciel CDTV est situé aux alentours de 45 dollars (un peu moins de 300 F). Piratage ou pas, le prix du logiciel reste donc le même. C'est d'ailleurs un des points faibles du CDTV : les programmes sont aussi coûteux que sur micro. Certes, il offre des « plus », mais pas suffisamment. La première génération de programmes CDTV est directement inspirée de ce que l'on trouve sur *Amiga*, avec quelques ravalements de façade comme une bande sonore plus importante ou une plus grande quantité de scènes.

Il est clair que les applications en passe de finalisation déçoivent souvent les pros de la micro. Se sont-ils fait des illusions sur une machine qui n'est en fait qu'un *Amiga*, ou les développeurs ont-ils limité leurs efforts, peu certains des retombées de produits sur CDTV ? Le CDI arrive dans six mois au Japon et aux Etats-Unis. Et la guerre entre ces deux machines sera totale.

LA COURSE CONTRE LA MONTRE

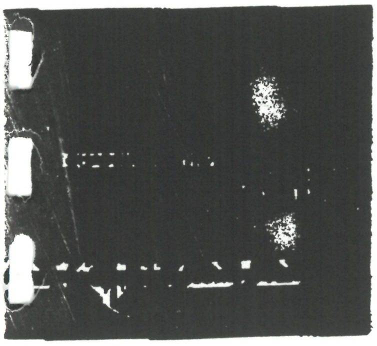
Le retard du CDTV par rapport aux dates annoncées est assez logique pour une machine de ce genre. On ne sait en effet pas trop quel est son avenir, ni quel est son marché. Les pontes de Commodore ont dû plancher longuement avant de définir un mode de distribution correspondant à ce produit qui se veut plus vidéo que micro – d'où son design chaîne hi-fi, du reste. Le problème est que ce contretemps limite l'avance que peut prendre Commodore face aux produits que lanceront Philips et ses sbires nippons. En fait, six mois d'avance seulement aux Etats-Unis. C'est court, très court. La machine est certes moins coûteuse – tablons sur une différence de prix de l'ordre des 2 000 F –, mais aussi bien moins performante notamment en ce qui concerne l'animation et la gestion du son en temps réel lors d'accès de longue durée au compact. Ces détails influeront-ils sur le marché ? L'aspect technique a un impact sur les spécialistes, les fanas, mais peu sur le grand public. Dans ce cas, la notoriété de la marque joue beaucoup. Tout le monde connaît Philips ou Sony. Qui connaît Commodore ?

Mathieu Brisou

Compilations : ça carbure !

ment, tous les éditeurs semblent touchés par la mode de la compilation. Une nouvelle nce semble se confirmer : la thématisation des compils. A vos manettes !

ois des super compils ! ous propose sa pre- pilation : *The Rai-* e comporte quatre bons arcade/aventure dont *Targhan*. Les autres (aventure graphique ses de combat et de con- *Colorado* (cherchez une ainsi que *Starblade* re spatiale). Tous ces



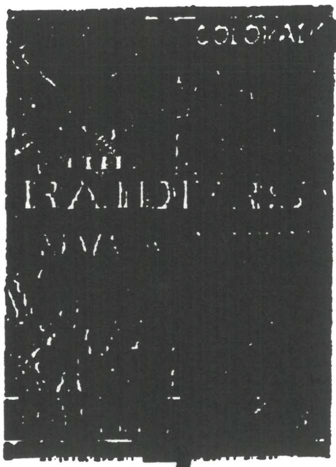
Pour un prix d'ami, le pack de Psygnosis propose divers hits.

n français, bien réali- ntéressants. On peut es yeux fermés sur *ST*, *PC* (prix : C).

ous a aussi concocté ilation détonante. *Pack* comprend *Sha- the Beast*, *Infestation* espectivement beat- enture, aventure 3D complexe infesté d'a- urse de voitures genre . Ce ne sont pas les ux Psygnosis (la ver- *Shadow of the Beast* ement ratée), mais ils e même très bons. ilation est disponible *miga*, à un prix non qué.

pour la fin avec *Pla- ure* d'Ubi Soft. Cette comprend *Indiana Aventure (Indy & the ode)*, *Maniac Man- o II* et *Les Portes du* deux premiers sont t géniaux et, de sur- alement traduits en français ! *Explora II* est un classique, même s'il date un peu. Le dernier est lui aussi très bon. Cette compilation, tout simplement indispensable, existe sur *ST*, *Amiga* et *PC* (prix : respectivement C, C et D).

Poursuivons avec *Asphalt Hurlant* pour *PC* est, comme son nom l'indique, une compilation automobile qui comporte notamment *Stunt Car* (testé dans le n° 70), un classique des compilations Ubi. C'est un très bon jeu, mais quand même ! Viennent ensuite *Ferrari Formula One* (n° 74), une course de F1 assez agréable mais sans plus, ainsi que

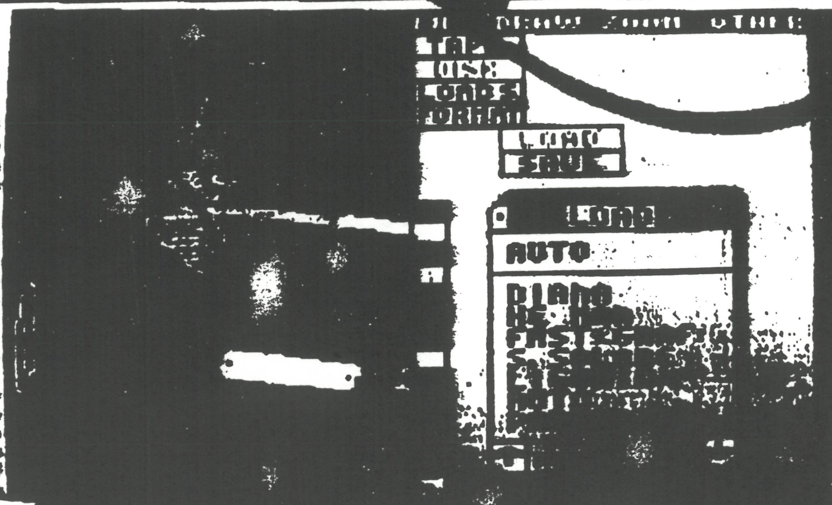


Lombart Rallye, une épreuve de rallye plutôt médiocre. S'y adjoignent pour la version 5' 1/4 l'excellent *Test Drive* et pour la version 3' 1/2 *Chicago 90* qui est moins intéressant (prix C).

La compilation *Les Astucieux* pour *ST* et *Amiga*, au même prix, est nettement plus intéressante. Elle est composée de *Super WonderBoy in MonsterLand* (n° 73), un arcade/aventure absolument génial, *Sir Fred* (n° 79), un peu moins bon. *Tetris*, *Twin World* (n° 74) et *Puffy's Saga* (idem). Ce dernier est très réussi sur *Amiga*, moins sur *ST*.

Jean-Loup J[illegible]

Super Wonderboy in Monsterland est présent dans la compil Les Astucieux.



Un le sait, la C64 est en train de vivre une seconde jeunesse notamment en Europe de l'Est. Résultat : les ventes de softs pour cette machine augmentent et des éditeurs proposent même de nouveaux produits à l'image de Saracen Paint. Ce programme de création graphique dispose d'un nombre impressionnant de fonctions et d'une interface conviviale.

CA BOUGE CHEZ COMMODORE

Commbdore France se réorganise et crée même une première. En effet, une agence régionale s'installe à Lyon.

Ayant en charge les contacts avec les réseaux de vente du sud de la France, cette structure de 200 m² carrés est, en fait, un point de rencontre pour les éditeurs, distributeurs, grands comptes, etc.

Démonstrations, informations et formations sont donc au programme.

Côté humain, signalons tout d'abord le départ de Benjamin Phister pour les Etats-Unis. Son poste de directeur technique échoit à Roger Dufour. Deux nouveaux postes sont créés afin de le seconder. Pour sa part, Gilles Mendel – passé directeur général adjoint – conserve la direction du service commercial, qui se voit renforcé avec notamment la création de deux postes de directeur des ventes occupés par Thierry Mauger et Fabrice Pellegrin.

Un département grands comptes, animé par Denis Coquet et situé à Infomart, est inauguré. La direction des relations extérieures est confiée à Laurence Constant, et publicité et promotion, à Catherine Hervier.

Mathieu Brisou

Mag

02
01:57
Commodore CDTV
2:59

DUNE, LE JEU CHOC DE CRYO

DOSSIER CD: LES MACHINES -LES PROJETS

TOUT SUR LE DESIGN D'UN PRODUIT CD-ROM • LES PREMIERS PRODUITS CD-ROM DE CHEZ PSYGNOSIS VONT MARQUER L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO • 3D CONSTRUCTION KIT ENFIN TESTÉ! GAGNEZ UN CDTV AVEC DOMARK! TOUTES LES NEWS CONSOLES ET MICRO, DONT D'INCROYABLES NOUVELLES....

DOSSIER CD

L'AVENEMENT DU SUPPORT CD

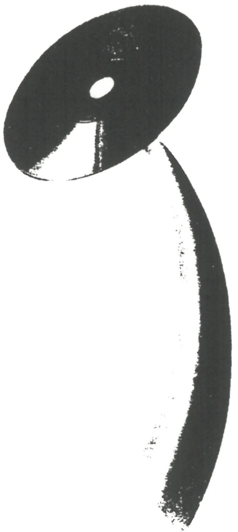
Nul doute qu'à l'avenir, pour ne pas dire avant la fin de l'année, le Compact Disc envahira le monde de l'informatique et plus particulièrement celui de la micro-informatique, domaine nous intéressant au premier chef, pour y tenir la place que beaucoup lui prédisaient depuis des années. Mais ce marché ne représente en fait qu'une infime partie des applications du CD. En effet, à terme (avant quatre ans), l'on retrouvera ce support dans notre vie quotidienne totalement intégré dans ce qu'aujourd'hui on appelle encore pudiquement le multimédia. Mais avant d'en arriver là, les entreprises industrielles doivent éduquer le grand public, et préparer chacun d'entre nous à son utilisation.

Cette vulgarisation du support CD est commencée depuis une dizaine d'années maintenant, avec le Compact Disc Audio, et s'est accentuée avec le Compact Disc Vidéo (renommé Laser Disc depuis) et le Laservision aux Etats-Unis, pour aboutir à l'annonce conjointe par Philips, Sony et Matshushita du CDI en 1985. Ce support, considéré comme l'étape ultime dans l'interactivité, devait ouvrir une voie vers la technologie omnipotente, éliminant l'ordinateur de la vision des non-informaticiens ou non-utilisateurs d'un micro-ordinateur, tout en dévoilant un immense champ d'investigations aux initiés. Le CDI apparaissait comme le chaînon manquant, un pont entre ces deux mondes effaçant une barrière insidieusement présente sous la forme du savoir.

Qui n'a jamais entendu dire que l'utilisation d'un ordinateur relevait forcément d'études supérieures ? Cette idée étant déjà présente dans les entreprises (il est heureux de constater que cette tendance, ces dernières années, s'estompe), il eût été vain de convaincre le grand public de s'équiper en micro. Hormis l'argument du jeu, élément nullement primordial pour la majorité des consommateurs, l'acheteur potentiel n'y aurait pas trouvé la réponse à tout ses problèmes.

Malheureusement, la panacée annoncée se fit attendre et les fabricants de micros, premières victimes potentielles de l'émergence du CDI, ont mis à profit ce laps de temps pour peauffiner leur stratégie commerciale envers ce support. En fonction des constructeurs les réponses apportées diffèrent, et si certains proposent carrément leur système multimédia comme Commodore et le CDTV, d'autres ont choisi une voie intermédiaire comme l'ajout d'un CD-Rom dans (ou à côté) une unité centrale de micro-ordinateur, d'autres encore celle de l'alternative et explorent une toute nouvelle technologie, cf. Intel avec le développement d'un CD-Rom couplé au système DVI.

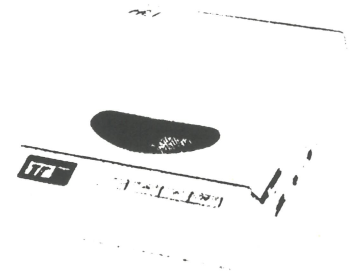
Qu'en est-il vraiment de toutes ces solutions ? Que peut-on en attendre ? Les gesticulations de telle ou telle marque ont-elles un alibi commercial ? Quel standard se dégagera-t-il ? Ces différents marchés ne finiront-ils pas par être complémentaires, et ne risque-t-on pas de voir le plus ardent défenseur de tel ou tel système réviser son point de vue et s'ouvrir à d'autres techniques ? Quel avenir pour les consoles de jeux ? De quoi sera fait demain ?



Voici toutes les questions que la rédaction de Génération 4 se pose, comme beaucoup d'entre vous, et auxquelles nous allons tenter d'apporter les premiers éléments de réponse glanés au cours de l'élaboration de notre dossier.

LE CD-ROM

Le CD-Rom est avant tout un périphérique! En effet il ne peut être utilisé sans un ordinateur ou une console. Dans cette optique, le CD sert uniquement d'unité de stockage (environ 650 Mo) tout en apportant des améliorations propres au support, environement sonore de qualité compact-disque. A noter que pour la restitution du son, le CD-Rom ne dispose pas, contrairement au CDI, du choix des divers degrés de qualité, et offre uniquement la qualité compact-disque, utilisant donc beaucoup de mémoire de masse. De plus, il faut savoir qu'il est impossible d'adresser simultanément de l'image et du son, à l'inverse du CDI.

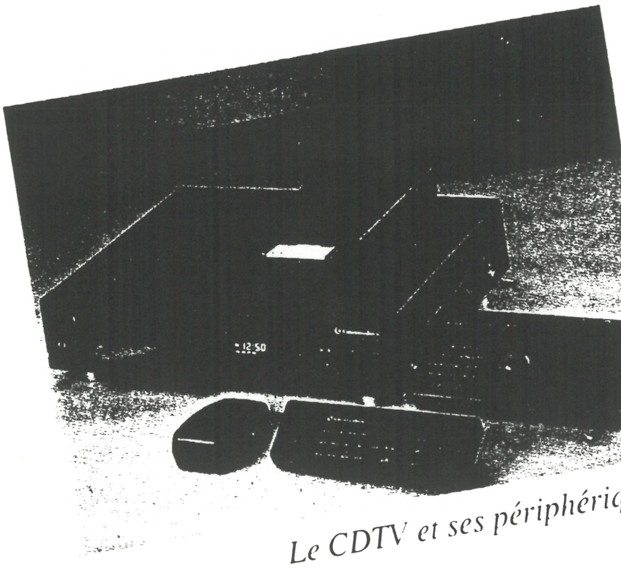


Le CD-Rom

LE CDTV DE COMMODORE

Annoncé il y a près d'un an, le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) sera en vente courant juin en France. Ce sera la première machine CD-Rom grand public, puisqu'elle ne nécessite aucun ordinateur annexe pour fonctionner. Le CDTV, c'est un pari de Commodore, visant à proposer une machine conviviale et familiale, à base de CD-Rom. Le prix de la machine : 6990F.

Au niveau technologique, le CDTV n'est autre qu'un Amiga sans clavier, équipé d'un CD-Rom, le tout recarrossé de manière à avoir un look high-tech. La grosse différence vient que le CDTV est directement équipé d'un méga de mémoire permettant aux éditeurs de ne plus se soucier des problèmes de capacité mémoire pour leurs développements. Le CD-Rom est capable bien sûr de vous passer vos CD Audio, mais il fonctionne également avec les CD+G (CD Audio accompagnés de graphisme... ÇA existe !). Enfin, un CD peut contenir jusqu'à 550 méga-bytes de données! A noter tout de même qu'au niveau son, le CDTV dispose d'un nouveau système sonore développé par Roland, et nommé le Roland Sound Space (RSS), permettant de "placer" les sons autour de l'auditeur, ce qui donne un résultat époustouflant !

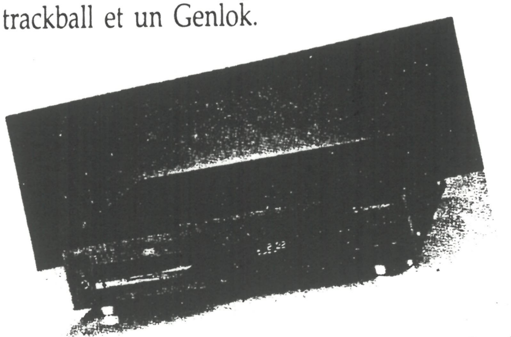


Le CDTV et ses périphériques

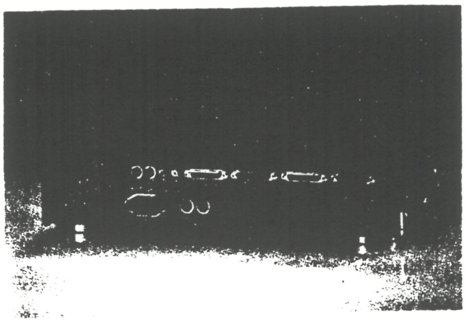
Il s'utilise vraiment comme un lecteur de CD Audio, puisqu'il suffit d'insérer le CD dans l'appareil pour que le programme commence. La machine est équipée de base d'une télécommande infrarouge aux nombreux boutons permettant d'avoir des produits aux fonctions nombreuses.

La machine n'ayant pas de lecteur de disquettes, vous êtes en droit de vous demander comment l'on fait pour sauvegarder une position dans un jeu d'aventure. C'est très simple, il suffit d'insérer une petite carte mémoire dans le CDTV, et le tour est joué. La carte enregistre l'emplacement où vous vous trouvez sur le CD, ce qui vous permet de reprendre plus tard au même endroit.

Le CDTV disposera rapidement de multiples extensions. Un clavier permettra de le transformer en Amiga, en y rajoutant un lecteur de disquettes. Dans le futur, nous aurons également droit à une souris, un trackball et un Genlok.



Le CDTV vu de face

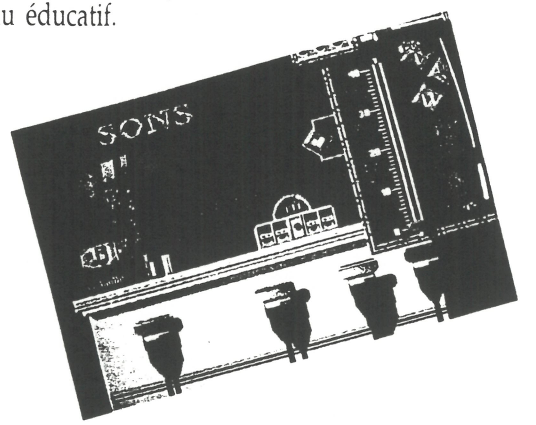


L'arrière du CDTV

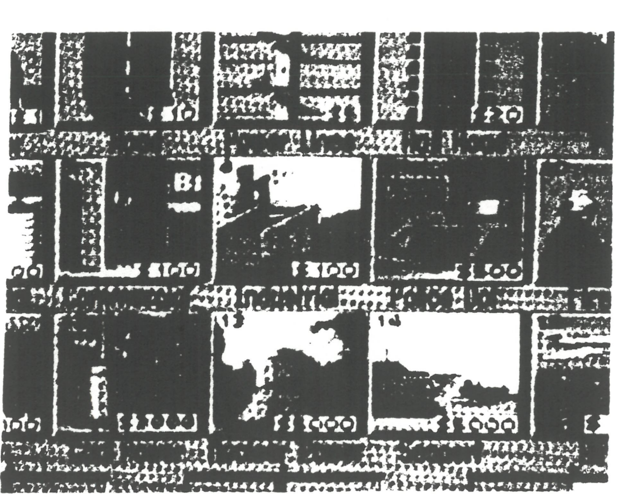
parler de cette équipe nous n'avions plus jours plus
tant qu'ils équipe. Cela

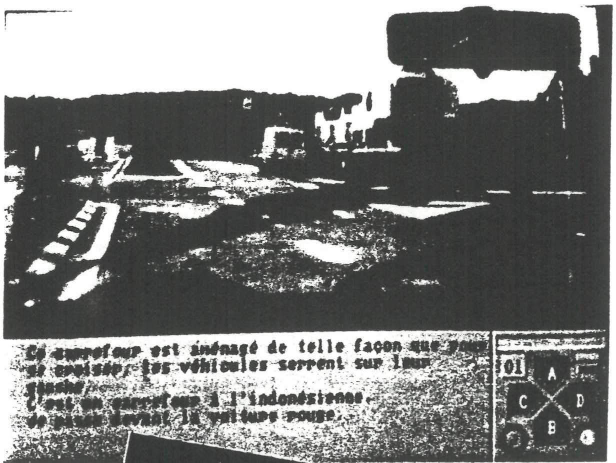
Lorsque vous achetez votre CDTV, vous avez fort heureusement plusieurs compacts livrés avec :

- Le Code de la Route est un "éducatif" particulièrement bien fait, vous permettant d'apprendre plus facilement votre code et de tester vos connaissances. Images digitalisées et sons en font un produit vraiment attractif. Homologué par la Sécurité Routière, ce logiciel fera l'objet d'une version pro pour les auto-écoles.
- LTV English est un autre éducatif destiné à l'apprentissage de l'anglais, comportant plusieurs niveaux. Cette leçon d'anglais interactive donne une bonne idée des capacités incroyables du CDTV au niveau éducatif.



- Mind-Run est un ensemble de tests psychotechniques, de réflexes, de logique ou de QI.
- Sim City est LE jeu livré d'origine avec le CDTV, ce qui est une bonne chose puisque sa durée de vie et son intérêt sont très importants. Notez bien qu'il s'agit d'une nouvelle version de Sim City, avec bien des options en plus. Le jeu comporte 12 musiques, faisant au total près de 25 minutes, il comporte 550 ko de textes en cinq langues expliquant le jeu et annonçant les événements. 700 ko sont utilisés pour les graphismes, puisque le jeu comporte dans cette version huit scénarios, chacun possédant ses propres graphismes. Parmi les scénarios, l'on trouve quatre époques différentes (Far West, Moyen Age, Présent, Futur). Enfin, une fonction zoom permet d'avoir un gros plan sur une partie de la ville, et l'on peut alors admirer les graphismes retravaillés de cette version !





Ce carrefour est aménagé de telle façon que pour se croiser, les véhicules serrent sur leur gauche.
C'est un carrefour à l'indonésienne.
Je passe devant la voiture rouge.

LONDON
LOS ANGELES
3
SOCIETY

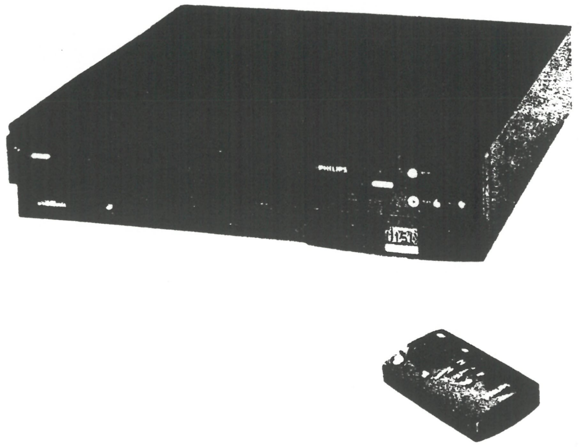
Les produits étant disponibles d'origine sont assez nombreux et variés, et Commodore espère avoir plus de 100 titres en vente d'ici Noël ! De l'art à la culture, en passant par l'éducatif ou le jeu, les titres s'adressent à un public très large.

LE CD-ROM AMIGA

Prévu pour la rentrée, cette extension tranformera quasiment votre Amiga en CDTV. Vous serez ainsi à même d'utiliser tous les CD disponibles pour le CDTV... Autant dire que les possesseurs d'Amiga feront donc bien mieux d'attendre la sortie de cette extension que de se précipiter sur le CDTV. Le prix reste encore à fixer, mais l'on devrait avoir plus de détails au CES de Chicago.

LE CDI OU LE GRAND PUBLIC

Avant d'aller plus avant dans l'article, il convient de définir exactement le CDI. Sous ce sigle se cachent les mots anglais Compact Disc Interactive, signifiant littéralement compact disque interactif. La première question que l'on est en droit de se poser c'est, pourquoi employer le terme interactif et quelles sont toutes les possibilités s'y rattachant ?



L'interactivité est sûrement née dans la tête d'un informaticien, exaspéré de constater que tout ce qu'il pouvait raconter autour de lui concernant son travail et ses applications était incompris du plus grand nombre. C'est à cet instant que le concept de l'interactivité a dû naître : proposer au grand public des systèmes complets, de qualité certaine, faciles à mettre en oeuvre, utilisables par tous, fiables, apportant une réponse quasi immédiate, et surtout laissant l'utilisateur libre de ses choix. Bien évidemment, en fonction du domaine exploré, il convient de préciser tout de suite que l'interactivité peut être variable. Le tableau lumineux des lignes de métro indiquant le meilleur chemin pour se rendre d'un point à un autre ne nécessite pas le même degré d'interactivité qu'une encyclopédie par exemple. Il en est de même pour le Minitel, considéré comme un terminal interactif, et un distributeur de billets, simplification de la borne interactive.

Etant de plus en plus présente dans notre vie quotidienne, certains ont pensé que l'interactivité devait l'être plus encore, dans chaque foyer par exemple, permettant de résoudre de nombreux problèmes comme ceux de la domotique (pilotage de n'importe quel appareil électrique à partir d'un micro), offrant de nouveaux horizons dans le secteur des loisirs, ou bien encore dans ce que l'on pourrait nommer l'AAO, l'Apprentissage Assisté par Ordinateur. Des impératifs conceptuels exposés plus haut, et des possibilités voulues par les pionniers de l'interactivité, est donc né le CDI. En effet, avec ses 12 cm de diamètre et ses 650 Mo de capacité de stockage, il représentait le compromis parfait (adressage simultané d'une image qualité broadcast et de sons qualité "compact" possible) pour toutes les applications pressenties.

LA TECHNIQUE

Pour réellement s'implanter au niveau du grand public, le CDI se devait de proposer des applications de très grande qualité. C'est effectivement le cas, puisqu'il est possible de numériser des images de qualité photo et du son numérique. Au choix, le CDI peut stocker jusqu'à 72 minutes d'images de la qualité d'un dessin animé et un peu plus d'une heure de sons numériques. Mais il existe d'autres niveaux de qualité, tout à fait acceptables, autorisant le mixage des deux données et obtenant de véritables logiciels interactifs. Ainsi il est possible de stocker 8 heures de son mono en FM ou 16 heures de son mono en AM. Le CDI autorise aussi des applications multilangues, jusqu'à 16 simultanément. Au niveau des images, c'est également très impressionnant, avec près de 7000 images de qualité photo et 10000 images de la qualité d'un dessin animé. Bien sûr, il est possible de choisir pour l'une ou l'autre des données, images ou sons, le niveau de qualité souhaité. Le coeur du système renferme un 68000 pour piloter le tout, et il est possible d'adresser simultanément du son et des images. En fait, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un ordinateur transparent.

LE DÉLAI

Alors, si le support était disponible, pourquoi le CDI a-t-il mis tant de temps pour arriver sur le marché (je vous rappelle qu'il est prévu aux Etats-Unis cet automne et en Europe à la rentrée 92) ? Patrice Chereau, P.-D.G. de la société Interactif Delta, dont nous serons amené à reparler ultérieurement, donne une réponse en trois points. Premièrement, la technologie du CDI fut plus complexe que prévu à mettre au point. Ensuite, le CDI se voulait, par l'intermédiaire de Philips, l'inventeur, puis de Sony et Matshushita, dès son lancement un standard mondial, d'où quelques difficultés au niveau de la signature des accords. Trois grands groupes comme ceux-ci n'ont pas forcément la même vision des choses et surtout la même stratégie marketing. Enfin, troisième et dernière raison, les systèmes de développement CDI étaient et sont encore aujourd'hui assez rares, freinant considérablement les premières applications.

Le seul outil disponible répondait au nom de "Starter Kit", ensemble constitué d'un lecteur CD, du microprocesseur 68000 et de deux lecteurs de disquettes. Avec ce Starter Kit, un auteur pouvait définir une arborescence, c'est-à-dire anticiper sur les réactions de l'utilisateur et prévoir une réponse informatique. Estimant le Starter Kit pas assez performant, et ne pouvant en obtenir en quantité suffisante pour l'élaboration de plusieurs projets CDI simultanés, certains auteurs, et notamment les dirigeants de la société Interactif Delta issus de l'ancienne division micro-informatique de Thomsom, ont mis au point un outil de développement CDI spécifique appelé Cdi Tools. Il faut préciser que ces personnes travaillaient déjà depuis un petit moment sur le CDI et OS/9, son système d'exploitation, pour Thomsom au temps où cette entreprise nourrissait de gros espoirs sur cette technique. Lorsque Thomsom a décidé de mettre fin à ses activités dans ce domaine, ces mêmes personnes ont mis à profit leur expérience dans ce secteur pour créer leur société, Interactif Delta donc, et se lancer à fond sur ce créneau.

Ce système regroupant un ensemble de logiciels et une carte de création de disques CDI, est disponible sur Macintosh II, PC et compatibles à base de 386 et sur les Sparcstation 1 de Sun au prix moyen de 350.000 francs. Leur technique est tellement au point que Philips IMS, la branche CDI du grand groupe, conscient de la nécessité absolue de proposer de nombreux titres lors de la sortie du CDI, a décidé de commercialiser l'ensemble Cdi Tools. A noter que la société Interactif Delta a déjà réalisé près d'une vingtaine de titres CDI pour La Redoute, les parfums Christian Dior, Carrefour ou la ministère de la Culture par exemple.

UNE DYNAMIQUE EUROPÉENNE

Le CDI représente un tel enjeu économique, se rattachant à d'autres paris comme la TVHD (TV haute définition) ou tout le marché de la vidéo grand public, même si toutes ces techniques se rejoindront au mieux à l'aube du XXIe siècle, que les Européens ont décidé de s'unir pour susciter un marché et par là même supporter leurs choix technologiques. Le meilleur exemple de cette collaboration nous est proposé par le Club d'Investissement Média, né en octobre 1988 à l'initiative de la Commission des Communautés Européennes et de l'Institut National de l'Audiovisuel (INA). Cet organisme ayant pour objectif de promouvoir la création et la production audiovisuelle utilisant les nouvelles technologies opère dans trois directions, l'image de synthèse dans la production audiovisuelle, le développement de la TVHD et le développement de programmes multimédias interactifs, ces trois secteurs étant intimement liés et appelés à connaître un développement conjoint.

Dans cette optique, le Club, doté d'un budget de 20 millions d'ECUs (environ 140 millions de francs), a lancé en septembre un appel à des projets européens concernant la production de programmes multimédias interactifs. Ce programme porte le nom de CD 92 et offre donc un soutien financier à une douzaine de projets, sélectionnés parmi 52, dès 1991, pour un budget global de 700 000 ECUs. En parallèle, le Club prévoie de s'investir dans des actions complémentaires pour favoriser le développement de ce secteur d'activité : formation de concepteur de programme, distribution de ce nouveau média... Les sept premiers étant produits par le Club sont connus, il s'agit d'un titre sur Wolfgang Amadeus (France), un sur les oiseaux d'Europe (France), un autre traitant de la préhistoire (France) pour les enfants âgés de 8 à 12 ans, un autre nommé On The Farm (Grande-Bretagne) traitant de la vie quotidienne à la ferme, le cinquième nommé I Was There (Grande-Bretagne) traitant de six périodes historiques majeures, le sixième appelé Shamrogues (Irlande) basé sur une série de personnages imaginaires, et enfin le dernier nommé Teddy Berlizt (Grande-Bretagne) proposé par le groupe Maxwell Multimedia, destiné à l'apprentissage des langues.

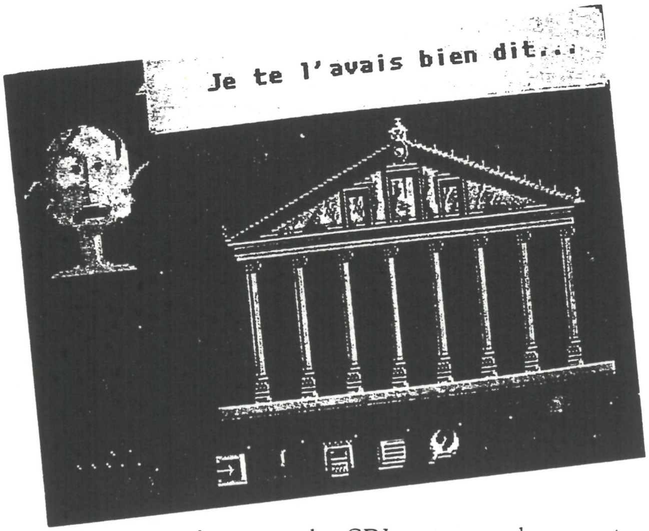
QUEL EST LE MARCHÉ ?

Pour les développeurs, il s'agit avant d'entamer une production d'estimer le marché potentiel du CDI. Malheureusement personne n'est aujourd'hui capable de donner un chiffre global, au niveau national, sur le marché grand public regroupant, je vous le rappelle, les secteurs du jeu, de l'éducatif et de la référence (encyclopédie...) Seule certitude, Philips, intervenant financier dans de nombreuses productions, limite volontairement les coûts pour, d'après leurs dires, éviter de rentabiliser leur produit avant dix ans. Cette prudence relative illustre bien le flou en terme de marché sur le CDI. En revanche, une société comme Interactif Delta, plus orientée vers des développements professionnels et se plaçant comme prestataire, estime son marché pour l'année 92 à 10 millions de francs. En revanche, en Grande-Bretagne, les enquêtes menées montrent que le marché multimédia pour l'année 91 devrait atteindre 50 millions de francs, et s'étendre de façon spectaculaire dans les deux ou trois ans à venir, puisque la progression de l'ordre de 1000 % l'an n'est absolument pas chiffrable.

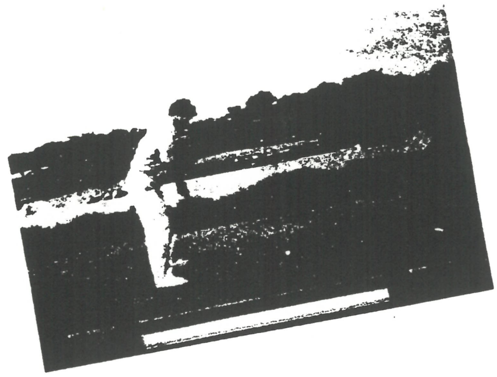
Pourtant, tous les intervenants sont d'accord sur une date, le CDI aura atteint sa maturité et réalisera ses ventes aux alentours des années 1996 ou 1997. La progression des ventes étant essentiellement liée au nombre de titres disponibles.

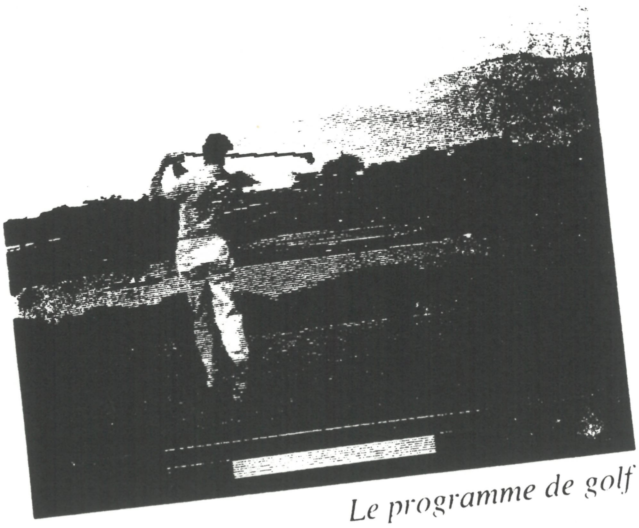
OU EN EST LA PRODUCTION DE TITRES ?

Après une période où l'attentisme des éditeurs rivalisait avec leur scepticisme, les esprits imaginatifs des créateurs ont finalement triomphé des incertitudes, et de nombreux projets sont annoncés sur CDI. En plus des opérations menées par le Club d'Investissement explicitées plus haut, des éditeurs de tous horizons commencent à s'intéresser au CDI et voient en ce support la possibilité de réellement pénétrer les foyers. Ainsi des sociétés comme Coktel Vision ou Infogrames préparent quelques titres. La première citée agissant en son nom, en tant qu'éditeur à part entière donc, avec l'adaptation de la gamme ADI par exemple, et en tant que coproducteur monnayant son savoir-faire dans le domaine de l'informatique avec d'autres éditeurs par exemple. Quant à Infogrames, cinq titres CDI en préparation, leur démarche est similaire, avec notamment un rapprochement avec Interactif Delta pour leur réalisation. Il va sans dire que les éditeurs prévoient de multiples améliorations et nouveautés dans les titres CDI. Par exemple, le petit personnage d'ADI se verra affubler d'une synthèse vocale ajoutant encore à l'interactivité et au réalisme du logiciel. En ce qui concerne les éditeurs étrangers, Psygnosis a annoncé l'adaptation sur CDI de tous leurs titres CDTV.



Les deux grands noms du CDI ont pour leur part développé une stratégie différente, puisque Philips, directement ou via AIM leur studio basé aux USA, en association avec Polygram (société appartenant à Philips), projette, en plus de participer à des productions externes comme partenaire financier, de devenir un label d'édition (peut-être sous le nom d'IMS). Du côté de Sony, la démarche diverge, et le conglomérat constitué de CBS, Columbia et Sony est en train de racheter de nombreux droits en vue d'adaptation CDI. En revanche, aucune date de commercialisation d'un lecteur CDI de la part de Sony n'est annoncée, de même pour la firme Matshushita. On peut penser que ces deux dernières laissent à Philips le soin de sensibiliser le public, et donc "d'essuyer les plâtres". En tout cas, le studio AIM possède déjà de nombreuses applications, il est prêt pour le lancement du CDI aux Etats-Unis, notamment avec un superbe logiciel de golf mixant images réelles digitalisées et personnages digitalisé puis retravaillés. La seule limite du soft réside dans sa conception, traitant des images bitmap et donc non calculées, les points d'impact de la balle ne pouvant être contenus que dans une bibliothèque prédéfinie. Mais rassurez-vous, en vertu des capacités de stockage du CDI, cette banque d'images est énorme, assez en tout cas pour donner au joueur l'impression de ne pas jouer ses coups toujours au même endroit.





Le programme de golf

OU SE PLACE LE DVI ?

Beaucoup conçoivent le DVI (digital video interface) comme le concurrent direct du CDI, qu'en est-il exactement ? En premier lieu, il faut préciser que la carte DVI est développée par Intel, société produisant les microprocesseurs des machines IBM et de quelques constructeurs de compatibles. Cette carte est en fait le complément parfait du CD-Rom et offre à tous les possesseurs d'un compatible PC (uniquement 386) équipé d'un lecteur CD-Rom l'équivalent de ce que sera le CDI lors de sa sortie en 92 en Europe. Elle permet de compacter et de décompacter les données contenues sur CD-Rom et d'obtenir une image plein écran en qualité vidéo (tout de même inférieure à celle d'un laser disc).

Mais il ne faut pas oublier une chose, le système DVI s'adresse uniquement à ceux possèdant déjà un micro-ordinateur compatible, ce qui représente au mieux 50 millions de machines, alors que pour le CDI, le marché est, au pire, multiplié par dix. Comme vous pouvez le constater, les marchés ne sont absolument pas du même calibre, le DVI apparaissant comme un complément du CDI. La question du DVI est donc réglée !

QU'ADVIENT-IL DES CONSOLES ?

Paradoxalement, les consoles de jeux vidéo représentent sans aucun doute la menace la plus sérieuse pour le CDI. En effet, l'avènement de consoles de jeux 16 bits, comme la Megadrive, la Super Famicom ou bientôt la Panther, affublées d'un lecteur CD-Rom possédant des coprocesseurs dédiés pour le graphisme, les sons, les scrollings et les animations, sont les plus à même de proposer des logiciels capables de rivaliser avec le CDI. Bien évidemment, ces machines ne pourront pas (dans un premier temps) proposer une image de qualité vidéo (même si elles risquent de s'en rapprocher avec l'adjonction du CD), mais seront capables de réaliser tous les effets vidéo. De plus, elles pourront facilement rattraper leur retard en matière de softs éducatifs ou de références à la manière du CDTV par exemple. C'est sans doute la réflexion que les constructeurs de consoles gardent à l'esprit, puisque Sega et Nec ont annoncé de nouvelles machines dotées de 2 Mo de Ram permettant l'élaboration de logiciels beaucoup plus soignés, et exploitant au mieux la gestion des possibilités d'un CD-Rom. Ensuite, c'est une question de choix, le prix se révélant sûrement un élément primordial.

QUE SERA L'APRES CDI ?

Le lecteur CDI ne représente en fait qu'une étape du multimédia et de multiples évolutions sont à prévoir. D'ailleurs, certaines sont déjà effectives avec l'annonce d'un CDI portable de la part de Sony, se présentant en fait comme un Discman ou la possibilité pour un lecteur CDI de stocker des photos en très haute définition (le CD Photo développé par Philips et Kodak). Imaginez donc, vous pourrez obtenir vos photos sur un compact-disque et les visualiser sur votre télé. Autre évolution notable du CDI, la présence dans les lecteurs du fameux chip autorisant une image animée plein écran de qualité vidéo. Chaque logiciel de jeu s'en trouverait transcendé, la moindre course de voitures proposant des images réelles. Aux dernières nouvelles, Philips annonce son implémentation dans tous les lecteurs lancés en Europe, au prix de 9000 francs environ, contrairement au matériel mis sur le marché aux USA dès cet automne. Ces derniers ne peuvent effectuer de l'animation que dans une portion n'excédant pas un huitième de l'écran et en 12 images par seconde (l'équivalent d'un CD-Rom). Ensuite l'on peut s'attendre très vite à l'apparition des CD inscriptibles couplés au chip autorisant la compression de données en temps réel. Cette technique trouvera sûrement des applications dans la vidéo avec des caméscopes de nouvelle génération utilisant un CD en lieu et place d'une bande vidéo. Enfin, d'ici une dizaine d'années, pourrait intervenir sur le marché un omnilecteur CDI 30 cm, capable de relire aussi bien un CD audio, un CD-Rom, un CD Photo ou bien encore un Laser Disc, lequel serait intégré dans une chaîne audio-vidéo de grande qualité, basée sur la télé Haute Définition.

Dernière minute: Music Maker est maintenant donné d'origine avec le CDTV!

LES PRODUITS, LES PROJETS

Attention, les produits présentés ici changeront parfois leur titre lors de leur arrivée en France. Certains ne seront peut-être pas commercialisés chez nous...

Access, la compagnie américaine, prépare en ce moment même des jeux sur CDTV utilisant le Full Motion Video au maximum, soit sur un quart d'écran pour le moment... Il faut dire que nous avons déjà vu, dans leurs présentations de Crime Wave, Mean Street et Countdown, des animations tirées de vidéos qui étaient déjà superbes.

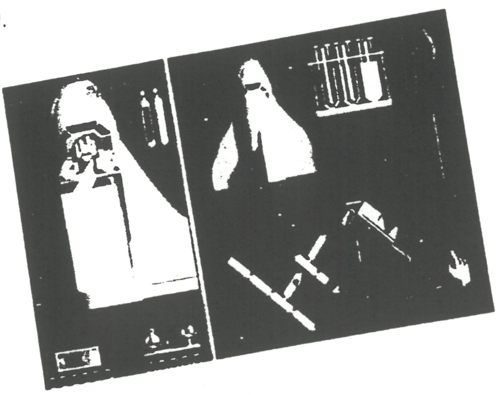
Animated Pixel présente sur CDTV, **Complete WOrds Of Shakespeare**, et ce n'est autre que l'intégrale de l'auteur anglais. La compagnie propose également **The Ilustrated Holy Bible**, qui, vous l'aurez compris, est la Bible.

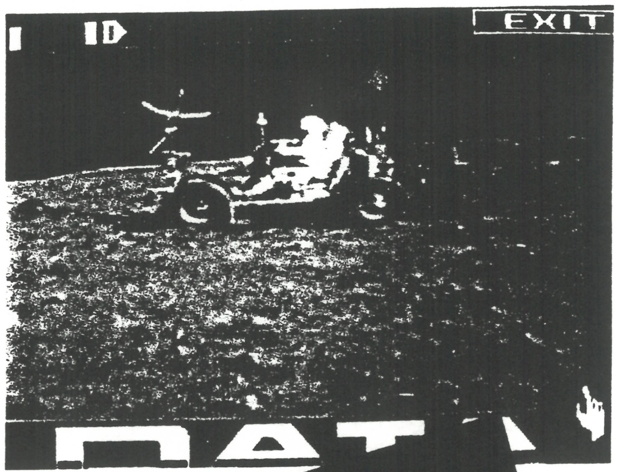
World Vista Atlas est l'une des applications les plus connues sur CDTV. Edité par Applied Optical Media Corporation, il comporte des plans, des cartes, des photos et même des musiques.

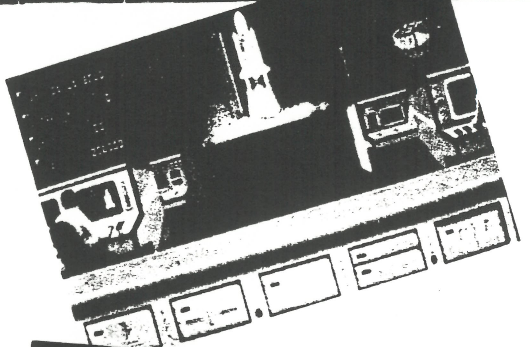
CDTV Publishing proposera de nombreux titres pour le... CDTV. 3 CD sur les plantes et fleurs vous apprendront tout et vous permettront d'avoir les doigts verts. **Music Maker** est un CD permettant de jouer de la musique et de rajouter des instruments sur vos musiques CD préférées ! **Dr. Wellman** vous renseigne sur votre santé, et s'occupe de vous comme le ferait votre médecin... ou presque ! **Electronic Encyclopedia** est une encyclopédie complète, avec de nombreuses illustrations, mais aussi des sons et bruitages illustrant certains chapitres. Dans la même catégorie, **Guiness Disc Of Records** reprend sur CD l'ensemble du livre des records.

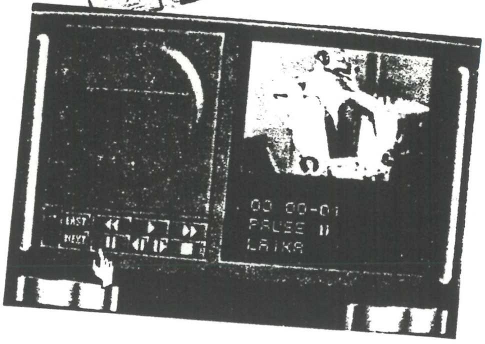
Many Road To Murder et Murder Anyone ? sont deux enquêtes policières. Chacune propose plusieurs affaires à élucider et comporte une bande son importante, illustrée avec de nombreuses photos digitalisées. **Defender Of The Crown**, d'après le jeu de Cinemaware, est très proche de la version Amiga. La grosse différence vient de la musique et des sons. Les personnages parlent réellement et les bruitages sont nombreux et d'une qualité irréprochable. A venir, des versions CDTV d'**Indiana Jones & The Last Crusade**, où la musique sera celle du film, **Loom**, avec de nombreux dialogues parlés, et surtout Secret Of The Monkey **Island** où tous les personnages parleront vraiment ! Lucasfilm Games éditera des versions CD-Rom PC de ses jeux. On devrait aussi avoir d'ici la fin de l'année **CDTV Sports Football**, d'après le jeu de football américain de Cinemaware, et Spy Vs Spy.

Chez Coktel Vision l'on se prépare depuis longtemps à la technologie CD, et la société s'est équipée de matériel puissant en vue, dans un premier temps, d'acquérir la maîtrise de ce support et surtout de produire très rapidement des titres dédiés. C'est pourquoi, Coktel Vision est parmi les premières sociétés à présenter un produit fini; E.S.S. Cette simulation de la navette spatiale européenne n'est pas seulement une simple adaptation de la version micro, mais utilise véritablement les capacités du CD. Si le jeu reste pratiquement le même, la réalisation est totalement remaniée pour offrir un environnement sonore de qualité CD bien sûr, mais aussi de nombreuses scènes animées en images de synthèse du plus bel effet. Tous les modules embarqués par la navette vous sont proposés de cette façon, comme certaines phases du logiciel (décollage...) Mais en plus, E.S.S intègre toute l'histoire de la conquête spatiale, avec des images originales directement issues de la NASA (USA) et du GLAVCOSMOS (URSS). Cet historique est consultable, via une interface-utilisateur très simple, et offre carrément des séquences vidéo digitalisées avec un débit moyen de 12 images par seconde. La majorité de ces images sont, comme vous pouvez le constater, en 256 teintes de gris, nullement parce qu'il était impossible de les afficher en couleur, mais bien parce qu'elles datent un peu. D'ailleurs les scènes retraçant l'épopée de la navette spatiale américaine sont en couleurs (256).





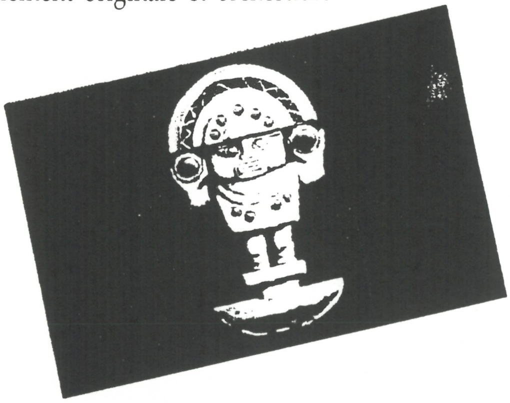


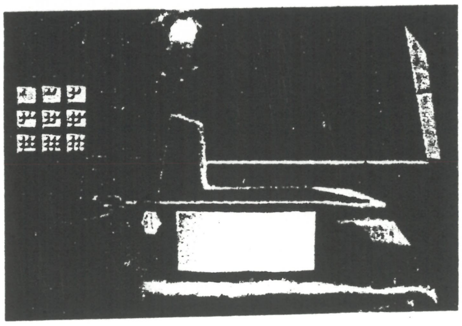


Techniquement, il est à noter que les versions CD-Rom et CDTV de E.S.S sont présentes sur le même disque et qu'une version CDI est annoncée. Pour plus de détails, sachez que la version CD-Rom comprend 200 Mo d'images dont 20 minutes de séquences vidéo, plus 300 Mo de sons dont 30 minutes de musique originale.

Mais ce n'est pas tout et E.S.S ne représente que le début d'une longue liste de productions CD de la part de Coktel Vision. Parmi celles-ci, citons Animalia, un jeu de découverte animalière interactif pour enfants et adultes. En fait, il s'agit d'apprendre en s'amusant. Le logiciel apporte une connaissance approfondie des animaux de l'hémisphère nord (300 animaux) et sensibilise l'utilisateur à son environnement. Le logiciel offrira un mode multijoueur, sera sûrement édité en multilangage, et son fonctionnement est, en plus du CD-Rom, prévu sur tout support multimédia interactif, c'est-à-dire CDTV et CDI. Inutile de préciser que les responsables de Coktel Vision prévoient de nombreuses animations et une véritable ambiance sonore pour ajouter au réalisme du jeu.

Dans un tout autre domaine est également prévu **Fascination**, un logiciel chaud pour ne pas dire érotique, bien dans la lignée d'Emmanuelle ou Gaïsha. Le jeu est prévu sur CD-Rom, CDTV et CDI, et plonge une femme commandant de bord de long-courrier, Doralice, au coeur d'une enquête de moeurs se déroulant dans la ville électrique de Miami. Petite précision, Coktel Vision envisage d'utiliser une technique particulière au niveau des graphismes donnant un effet visuel novateur et très agréable. Vous en saurez plus le mois prochain !
Enfin, dernier projet annoncé, **Inca**, logiciel interactif comportant de nombreuses scènes en images de synthèse en 3D. Le jeu intègrera un simulateur de vol, des animations 2D et 3D en temps réel, et un mélange d'images 3D et bitmap. L'action se situe dans un décor rappelant les grandes civilisations d'Amérique centrale et du sud. A noter que la bande sonore sera totalement originale et orchestrale.





Sur CDTV, Context édite **Our House**, un produit expliquant aux enfants les modes de vie dans les maisons à travers les âges... Plus tard dans l'année, elle proposera un **Basketball**, **Horse Racing** et **Indoor Sports**, trois simulations sportives.

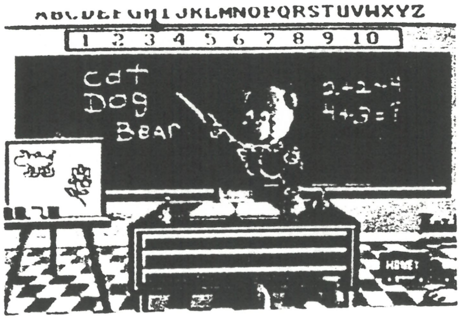
Database propose **Fun School 3** pour CDTV, un éducatif pour les moins de 5 ans !

Discis propose de véritables livres pour enfants, sur CDTV, avec un plus au niveau du son. En effet, les phrases apparaissant sont lues par le narrateur, et l'enfant peut demander des renseignements à chaque instant sur n'importe quel mot. Idéal pour apprendre à lire. Les titres sont **Cinderella**, **The Paper Bag Princess**, **Thomas Snowsuit**, **The Tale Of Peter Rabbit**, **Scary Poems For Rotten Kids** et **Mud Pupple**.

Domark prépare trois produits sur CDTV. **Trivial Pursuit**, **Herewith The Clues** et **Murder Off Miami**, deux aventures policières.

Dominion édite sur CDTV **Advanced Military Systems** un "livre interactif" comportant de nombreux renseignements sur l'ensemble des armes et engins militaires. Accompagné de photos digitalisées, avec sur CD les musiques, sons et explications, c'est un produit très complet !

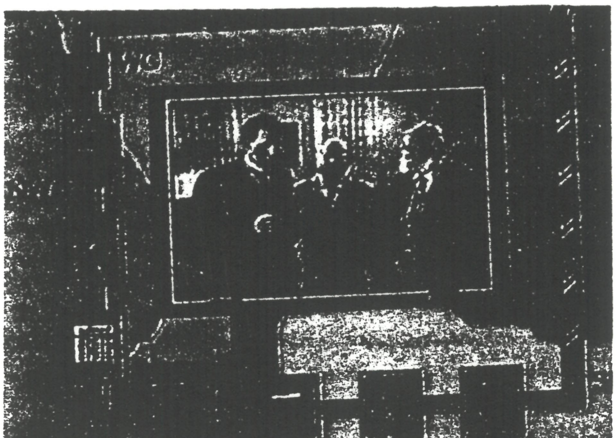
Barney Bear Goes To School est un éducatif CDTV édité par Free Spirit, destiné à l'apprentissage des lettres, formes et couleurs.

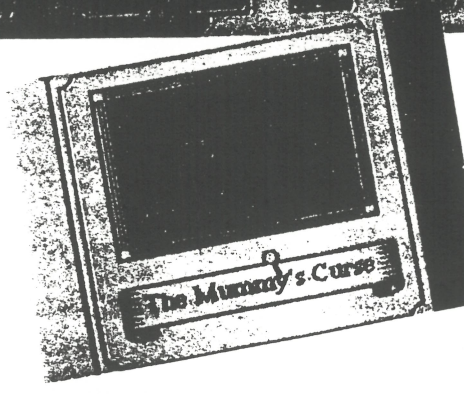


FTL prépare une version PC CD-Rom ainsi qu'une version CDTV de son fameux **Dungeon Master**.

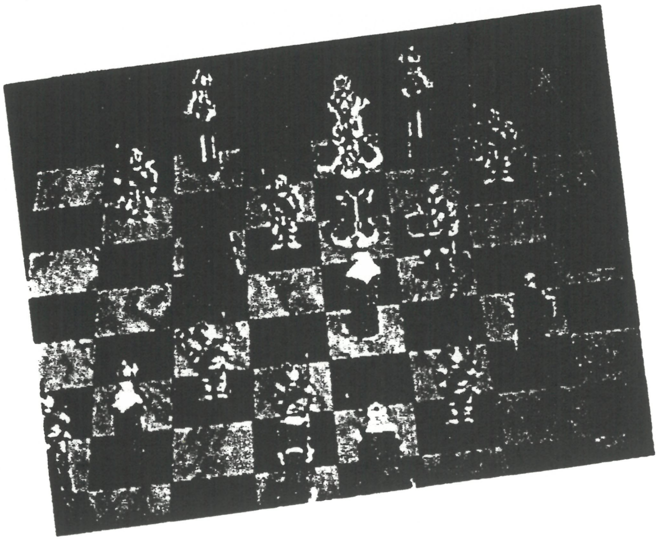
Gold Disk propose sur CDTV **Animated Coloring Book**, un livre de coloriage pour les enfants, où les images s'animent lorsque le dessin est terminé.

Icom propose **Sherlock Holmes Consulting Detective** pour CDTV, CD-Rom PC et Coregrafx. Le jeu comporte plusieurs enquêtes, il est assez impressionnant par ses scènes en full-motion vidéo.



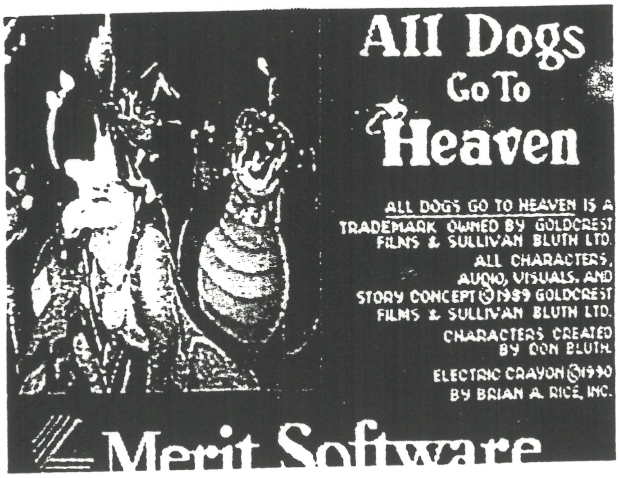


Chez Infogrames, aucune précision n'est donnée concernant leurs productions CDI (5 créations originales en tout). En revanche, sur CDTV et CD-Rom sont annoncés Drakkhen et Full Metal Planete.



Interplay propose une version CDTV de Battlechess, le jeu d'échecs animé, comportant plus de sons et d'animations. Les Voyageurs du temps est réalisé par l'équipe d'Interplay, mais devrait être commercialisé en France par Delphine.

Chez Merit Software, l'on trouve pour CDTV, Classic Board Games comportant un jeu d'échecs, de dames et de backagammon. All Dogs Go To Heaven, d'après le dessin animé de Don Bluth, est un logiciel de coloriage reprenant les héros du film.


All Dogs Go To Heaven
ALL DOGS GO TO HEAVEN IS A TRADEMARK OWNED BY GOLDCREST FILMS & SULLIVAN BLUTH LTD.
ALL CHARACTERS, AUDIO, VISUALS, AND STORY CONCEPT ©1989 GOLDCREST FILMS & SULLIVAN BLUTH LTD.
CHARACTERS CREATED BY DON BLUTH.
ELECTRIC CRAYON ©1990 BY BRIAN A. RICE, INC.
Merit Software

Mirrorsoft propose déjà pour CD-Rom PC et Macintosh Le Livre Guiness des Records, comportant l'intégralité du livre, illustré par de nombreuses photos digitalisées, et de nombreuses musiques, phrases célèbres et sons divers.

3615 FREEWARE
(protocole QUICKER)

TELECHARGEZ DES MILLIERS DE SOFTS SUPER CANON
A GRANDE VITESSE

Pour votre micro ordinateur PC* ou ATARI ST*, Téléchargez des jeux, languages, démos, utilitaires, graphismes, tableurs, etc...

LE LIEU DE RENCONTRE DES PASSIONNES DE MICRO

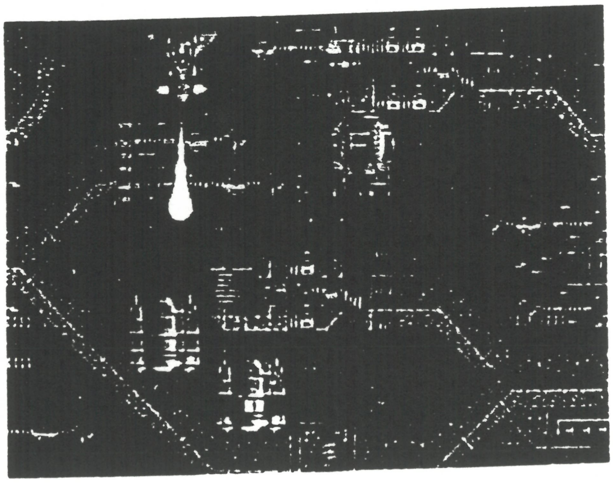
Sur FREEWARE, retrouvez également les rubriques d'informations, la boutique, les bals binaires pour vous échanger des fichiers, les petites annonces, les jeux pour gagner les PIMS FREEWARE...

NOUVEAU ! le club Freeware accessible par le 3614 FREEWARE.

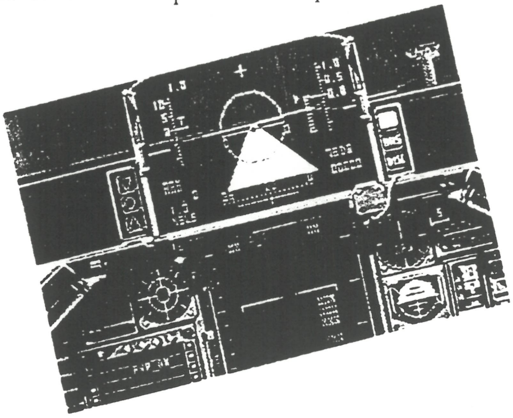
* Bon de commande à découper et à retourner à CPIO 39, rue Saint-Antoine, 75004 Paris.
– Oui, je désire recevoir le kit complet (câble + disquette) à 149 F.
☐ Je possède déjà un câble et souhaite recevoir uniquement le logiciel de téléchargement QUICKER.
☐ 29 F. Disquette PC 51/4
☐ 34 F. Disquette PC 31/2
☐ 34 F. Disquette ATARI ST
– Câble DB 25
– Câble DB 9

Nom + prénom ....
adresse ....
code postal + ville ....
* Joindre un chèque à l'ordre de CPIO.

Sur CDTV, la compagnie est en train de terminer **Xenon 2**. Le jeu comporte désormais de nombreuses musiques, bien meilleures, ainsi que les règles du jeu entièrement racontées. Sans quoi il s'agit toujours de l'excellent shoot'em'up des Bitmap Brothers. L'une des musiques utilise le système sonore RSS (voir dans l'article sur le CDTV), et je peux vous dire que c'est très étonnant. Xenon 2 sera disponible très rapidement sur CDTV.



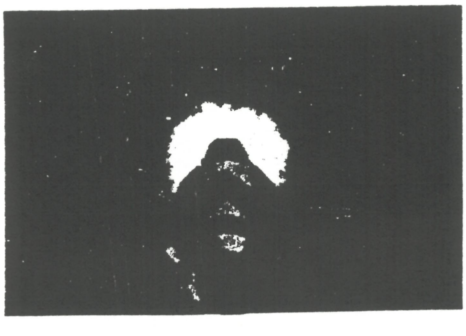
Prévu pour septembre sur CDTV, **Falcon** sera lui aussi grandement amélioré. Tout d'abord, le jeu comprendra bien sûr les missions originales, mais aussi celles des Missions Disk 1 et 2. Ensuite, la vitesse sera légèrement supérieure à l'original. Les sons seront bien sûr complètement fous, avec des missions parlées, alors que des scènes en Full Motion Video quart d'écran présenteront le type de mission ! En plein vol, vous entendrez clairement la tour de contrôle et les autres pilotes vous parler !

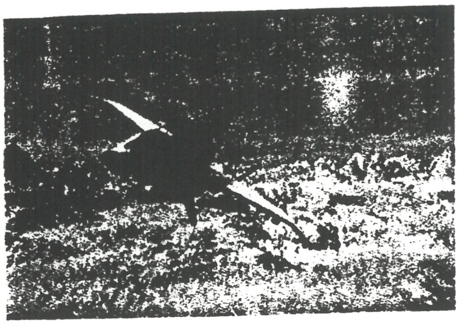


MultiMedia Corporation édite **A Bun For Barney**, un livre interactif pour les très jeunes, et sur CDTV.

On-Line propose plusieurs titres pour CDTV. Le premier se nomme **Women In Motion**, il n'est autre que l'encyclopédie des mouvements de Eadweard Muybridge. **Psycho Killer** est une enquête policière où une suite d'images défile à chaque tour, faisant ainsi plus ou moins avancer le scénario. **The Hound Of The Barskervilles** est une adaptation en jeu de la fameuse enquête de Sherlock Holmes. Le jeu comporte de nombreux discours sur CD, mais aussi des photos digitalisées de tous les indices et personnages...

Psygnosis travaille dur actuellement sur CD-Rom PC, CDTV et même CD-I. **Lemmings** sortira bientôt sur CDTV, et d'ici le début 92 **Planetside**, un simulateur de vol entièrement dans le style des intros habituelles de Psygnosis, sera disponible pour CD-Rom PC, CDTV et CDI. D'autres réalisations sont en cours, mais nous vous en dirons plus prochainement!

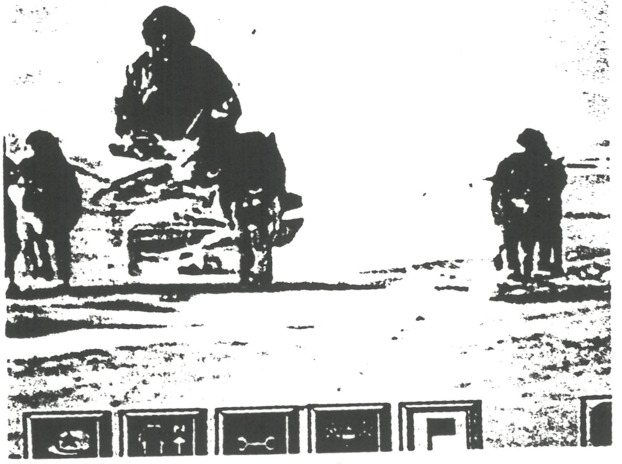




Readysoft présente **Wrath Of The Demon** sur CDTV, une adaptation bénéficiant de superbes musiques.
Sabbleback Graphics possède un titre sur CDTV. **My Paint** est un logiciel de coloriage pour les plus jeunes, avec de nombreuses surprises pour les enfants.
Sierra vient d'éditer **Mixed-Up Mother Goose** sur CD-Rom PC, et prépare activement **King's Quest V** et **Space Quest IV**. Une version CDTV de **Space Quest III** est également prévue.
Sotware Toolworks propose trois titres pour CD-Rom PC. **World Atlas**, un atlas complet, avec cartes, données nombreuses et faciles d'accès. **US Atlas** est bien plus détaillé mais ne donne que des renseignements sur les Etats-Unis. Enfin, **CD Game Pack** est une compilation regroupant Beyond The Black Hole, Bruce Lee Lives, Life & Death, Chessmaster 2000 et Gin King !
Snoopy : The Case Of The Missing Blanket est pour CDTV une aventure pour les jeunes éditée par The Edge.

Tiger Media propose **Airwave Adventure : The Case Of The Cautious Condor** pour CDTV et CD-Rom PC. Le jeu comporte de très nombreux graphismes dessinés, mais surtout plusieurs heures de sons, de dialogues et de musiques.
Ubi Soft semble un peu à la traîne dans le domaine des productions CD, puisqu'aucune adaptation d'aucun titre n'était encore commencée il y a trois semaines. Cependant, il est prévu d'éditer **Great Courts II**, **B.A.T** et **B.A.T 2** sur CDTV et CD-Rom, et peut-être **Unreal**. Sur CD-Rom Coregrafx, une création original est en développement.

Titus joue à fond la carte du CDTV puisque **Battlestorm**, un shoot'em up déjà disponible sur Amiga et compatibles PC, est terminé sur cette machine. Le seul avantage par rapport à la version Amiga réside dans l'ajout d'une bande sonore digne d'un compact-disque, mais c'est tout. Par contre, l'adaptation de **Prehistorik** sur CDTV est réalisée différemment, avec le réel souci d'exploiter les avantages de la machine. C'est ainsi qu'à chaque action du personnage correspond un bruitage spécifique, et que de nombreuses scènes animées présentes entre les niveaux agrémentent le jeu. Bien sûr, à ne pas oublier une bande son, en plus des bruitages, d'excellente qualité.



Virgin innove avec sur CDTV **North Polar Expedition**, un jeu dans lequel un à cinq joueurs doivent mener à bien une expédition au Pôle Nord. C'est un jeu, mais aussi un éducatif, puisqu'on en profite pour apprendre beaucoup sur la région polaire.
Côté jeu, **Spirit Of Excalibur**, testé dans notre précédent numéro, sera disponible toujours pour CDTV. Il comporte de véritables musiques, mais aussi des dialogues nombreux.
Xiphia propose trois produits sur CDTV. **Time Table Of Science And Innovation** et **Time Table Of Business Politics & Media**. Les deux comparant siècle après siècle les évolutions dans les secteurs de la science ou de la politique, le tout illustré de nombreuses images. **The New Basis Electronic Cookbook** est un livre de cuisine interactif !

3615 MEGALAND

◇ Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant **le téléchargement le plus complet** de France. Vous pouvez accéder librement à **plus de 600 Mo de domaines publics** compressés pour Atari ST, Amiga, Mac et compatibles PC XT/AT soit un total de **10.000 logiciels**. Protocole BBT.

◇ Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les contacts, les salons, les boîtes aux lettres (**avec bals binaires**) et venez vous éclater avec l'un de **nos 8 jeux primés** (de superbes lots : consoles, radios, etc.).

3615 MEGALAND

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit, envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (Tél : 16.1 69.85.34.91).

C.P. 72104 MEGAMAG

CDTV : L'EDUCATION RATIONNELLE

Pour ce nouveau chapitre de notre rubrique consacrée au CDTV, nous avons rencontré Michèle Barrière, directrice associée de la maison d'édition Jériko, société qui nous prodigue une gamme de logiciels éducatifs des plus performants.

***AMIGA REVUE** : Pourquoi le logiciel éducatif ?*

MICHELE BARRIERE : Lors de la création de Jériko il y a six ans le choix du logiciel éducatif s'est naturellement imposé en raison de notre formation originelle. En effet parmi les trois membres qui constituaient alors la structure de la société, nous étions deux à travailler en qualité de chercheurs pour des institutions de recherche comme le C.N.R.S. (Centre National de la Recherche Scientifique), et le Cercle Mondial de l'Informatique, sur l'apport des nouvelles technologies à l'éducation et à la formation.
Cette recherche portait notamment sur l'adoption des spécificités d'un support informatique pour promouvoir de nouvelles situations pédagogiques, des situations efficaces en mesure de motiver les futurs utilisateurs.

A.R. : Que représente pour vous l'arrivée du CDTV ?

M.B. : Nous avons longtemps travaillé sur les ordinateurs de la gamme Thomson ainsi que sur le parc des compatibles PC. Depuis deux ans, nous tentons de nous engager dans une perspective d'éditeur multimédia.
Le CDTV est pour nous une occasion unique de toucher le grand public. Un tel support permettra enfin de pouvoir utiliser un logiciel de façon agréable en quittant le rapport étroit homme/machine au profit de l'image plus chaleureuse de la famille, du salon et de la télévision interactive.

« LTV English »

LONDON
10
10 LITTERATURE

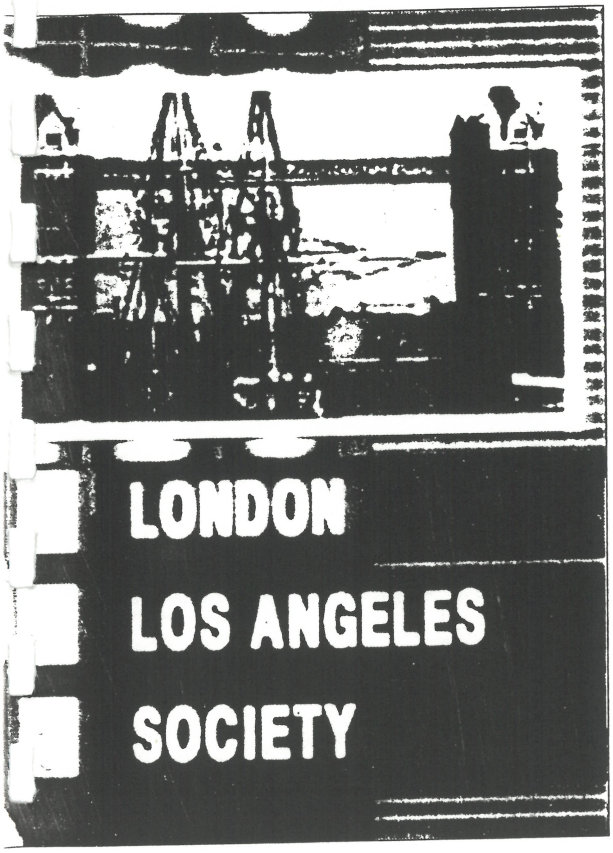
« LTV English »

A.R. : La démarche à suivre pour concevoir un produit éducatif est-elle la même que pour tout autre logiciel ?

M.B. : La principale différence va se situer au niveau de la phase de conception du produit. Nous devons faire appel à des personnes compétentes dans le domaine ciblé par le logiciel. Ces personnes se chargeront de faire une expertise au niveau de son contenu. Que ce soit des logiciels à caractère éducatif ou s'inscrivant dans un programme de formation continue, chacun de ces experts doit connaître le public concerné et les différents types de pédagogies à adopter.

A.R. : Comment évolue le marché éducatif ?

M.B. : En France, la formation initiale, le marché des collèges et des lycées, reste le secteur le plus actif.



En dehors de cela, le marché des écoles, pour des âges plus bas, est encore beaucoup trop limité. Ce milieu avait bien démarré avec le plan "informatique pour tous" et le parc d'ordinateurs Thomson. Malheureusement, cette initiative n'a connu aucun regain d'activité par la suite. Nous sommes en attente d'une réaction des directeurs d'écoles qui pourraient dynamiser ce marché.
Nous avons également quelques bons espoirs de voir le marché des universités se développer.
Concernant la formation continue, elle n'est pas en reste, car de gros efforts ont été fournis par la direction de l'artisanat, les centres de formations d'apprentis, les centres de formations pour adultes (ateliers pédagogiques personnalisés) par de nombreuses grandes entreprises et des organismes de formations qui commencent à s'intéresser à un tel support. Au niveau de la formation initiale il manque encore trop d'équipement mais surtout de formation à l'informatique pédagogique.
Prenant conscience que l'on ne peut pas tout apprendre sur ces divers lieux de formations, les individus vont également peu à peu se tourner vers l'utilisation de produits de formaton dans le milieu familial.

A.R. : Quels événements ont poussé Jériko à développer une gamme de produits pour le CDTV?

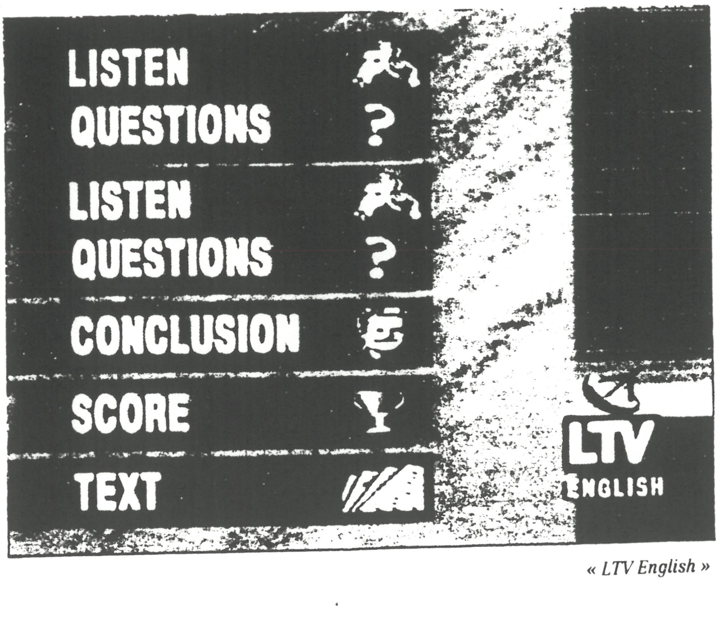
M.B. : Dans un premier temps, les responsables de Commodore France nous ont contactés pour savoir si Jériko était intéressé par une licence de développement sur CDTV. Nous avons aussitôt élaboré deux projets et la collection "langue" a retenu leur attention.
C'est ainsi que notre premier produit *LTV English* se verra distribué avec le CDTV.

A.R. : Le CDTV est-il en mesure de s'imposer sur le territoire Français ?

M.B. : Nous pensons que le public français attend une machine de ce type.
Les produits Commodore bénéficient en outre de la réputation de l'Amiga en ce qui concerne les performances graphiques. Le CDTV est néanmoins un concept nouveau, un concept qui ne s'imposera qu'en présence d'une collection de produits intéressants. Tout dépendra de l'intelligence des relations qui se lieront entre les éditeurs et Commodore.

Propos recueillis
par Christian Roux

Premier pas franchi par la maison d'édition Jériko en direction du grand public, *LTV English* peint un univers culturel avec autant d'aisance qu'un musicien qui accorde son fidèle instrument. Conçu sur la base de trois modules, *LTV English* propose une approche culturelle de l'Angleterre et des Etats-Unis pouvant tout aussi bien satisfaire un débutant qu'une personne voulant enrichir sa formation initiale. Chaque niveau de difficulté propose une série de dix documents audiovisuels. Après une première présentation sous forme de reportages visuels agrémentés d'une voix off, l'utilisateur va se retrouver confronté à une série de questions en rapport avec ce qu'il vient d'entendre. Le programme réagit alors en fonction de chaque réponse. Tous les cas sont étudiés et commentés par une voix numérique. Chaque bonne réponse donne lieu à un nouveau rapport s'étendant d'avantage sur les sujets traités. Enfin, l'intégralité du texte initial (les monologues illustrant les reportages) vient s'inscrire à l'écran pour une meilleure compréhension visuelle de la langue anglaise. Au fil des exercices, l'utilisateur apprend à reconnaître telle ou telle structure grammaticale, acquiert un vocabulaire utile et riche tout en s'imprégnant l'esprit d'une teinture culturelle indispensable. Nous reviendrons naturellement sur ce précieux logiciel lors du lancement officiel du CDTV.



« LTV English »

CDTV : LA REVOLUTION

Allier la technique des micro-ordinateurs à celle des CD-Rom est en soi à la portée de tous, encore faut-il être capable de développer un micro-ordinateur (n'est-ce pas Messieurs Philips et consort MSX). En un mot le concept était des plus simple, seulement il fallait y penser et être le premier. C'est ce qu'a fait Commodore.

Grâce à la base Amiga (de très loin l'ordinateur familial le plus performant du marché), au rapport qualité/prix imbattable, Commodore a donc donné naissance au CDTV, un outil qui révolutionnera certainement le monde du multi-média.

Tout le monde comprend ce que signifie le sigle CDTV (Compact Disc pour Télévision). Multi-média en revanche, n'est pas toujours bien compris. Disons pour être clair que le multi-média est l'association de trois sens :

- du texte (données informatiques)
- de l'image (écran du téléviseur)
- du son (haut-parleur)

Voici près de 30 ans, sortait le lecteur de casette audio dont fut dérivé le baladeur (Sony) et les cassettes DAT (cassettes digitales). C'était déjà une première révolution. Les années 70 furent celles des premiers synthétiseurs (Moog) puis Roland et Yamaha imposèrent le standard MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Le début des années 80 vit l'éclosion des micro-ordinateurs familiaux avec en tête le ZX81 (Sinclair 8 Ko de mémoire !) très vite dépassé par le C64 (Commodore) puis plus près de nous il y a six ans, l'Amiga et la technique du 68000 (microprocesseur Motorola). Cinq ans en arrière c'est également le camescope suivit du lecteur laser (Philips) et des compact-discs. Aujourd'hui le CDTV (Commodore) premier dérivé de tous ces concepts : informatique, technique laser, standard MIDI, et vidéo, vient tout juste de faire son apparition sur le marché du multimédia grand public. L'ultime révolution est en marche.

LE PRODUIT

Le CDTV se présente comme une platine laser qui prend place au sein de l'ensemble hifi/vidéo de la maison. Déclenchable par télécommande infra-rouge le CDTV, au même titre que le magnétoscope, la télévision ou la chaîne hifi, est aisément pilotable par un enfant de quatre ans.

Les CD (appelés Titles ou Titres) se placent dans un petit tiroir dans l'emplacement prévu à cet effet sur la face avant du CDTV. L'utilisateur n'a pas à lancer son "programme" comme sur un micro-ordinateur (ou éteindre sa machine pour booter) celui-ci est tout de suite reconnu comme un CD-Titre ou un CD-Audio et se lance automatiquement. Lorsque l'on désire s'arrêter il suffit tout simplement d'éjecter le CD.

Le lecteur laser standard de type Sony ou Philips ne permet pas seulement la lecture de données, mais aussi l'utilisation de CD audio et de CD+G, le son étant de la qualité d'un lecteur de compact-disc. CD+G signifie CD-Graphix. Le CDTV est actuellement le seul lecteur grand public de ce type à pouvoir lire les CD+G. La Fnac entre autres devrait d'ailleurs assurer la commercialisation de ces compact-discs inconnus en France, voire même en Europe. Imaginez le dernier CD de Madonna agrémenté d'images de son dernier concert ! Le CDTV peut le faire ...

CAPACITE

Le compact-disc ou CD-Rom (Read Only Memory) non inscriptible a une capacité de stockage de 540 mégaoctets soit l'équivalent de plus de 600 disquettes 3"1/2.

Cela représente plus de 225 000 pages-écran de texte, plus de 4 000 images au format HAM entrelacé (4 096 couleurs) ou plus de 10 000 images haute résolution Amiga. Autant dire que le Robert tient très largement sur un seul compact-disc !

AUDIO

Si le CDTV offre une qualité sonore égale à celle des platines laser, il possède également en standard une interface MIDI. Cette interface MIDI permet la connection de synthétiseurs (échantillonneurs) tel le Yamaha DX7, de boîtes à rythmes..., avec le CDTV qui fera alors office de séquencer MIDI muni de Titres appropriés. Synthétiseurs, chaînes hifi et CDTV, l'univers du compositeur ne sera plus celui du cagibi où ce dernier vivait reclus, penché sur son micro-ordinateur.

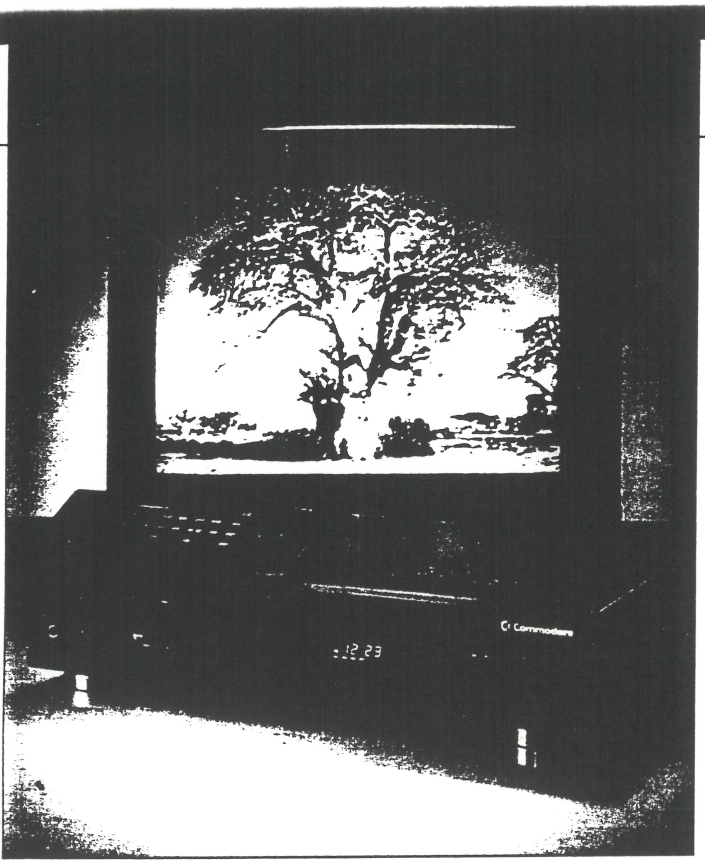
VIDEO

Les vidéastes comme les musiciens, vont également effectuer des prouesses grâce à l'apparition de ce nouvel outil sur le marché. En effet, si le CDTV cumule un lecteur laser pour CD-Rom, CD-Audio et CD+G, une interface MIDI, il dispose également d'un genlock (en option) et d'une table de montage vidéo intégrée (la base informatique Amiga). A charge pour lui de se procurer le Titre CD adéquat ou de profiter des logiciels de montage évoluant sur l'Amiga. Titrage, montage, mixage sonore, digitalisation, etc., c'est encore tout un monde nouveau offert par le CDTV et enfin à la portée du grand public. Le CDTV est muni d'une prise péritel qui lui permet ainsi de se brancher directement sur le téléviseur.

CIBLE

Le CDTV s'adresse à tous les publics, adultes ou enfants, aux milieux éducatifs (cours de formations), aux milieux professionnels (animation de magasins, réunions d'entreprises...). Le CDTV analyse les réponses et les corrige, parle, dessine des graphiques, affiche des images, émet des sons et difuse de la musique.

Les Titres disponibles concernent toutes les passions : cela va du jardinage à la cuisine en passant par la lecture de la Bible, voire même l'apprentissage de la musique ou du dessin. Le CDTV est un vecteur de communication et d'informations incroyable ! Feuilletez l'Atlas Mondial ou les pages du Guiness des records sur votre téléviseur, trouvez le timbre rare ou découvrez la faune sous-marine...



PERIPHERIQUE

Le premier des périphériques du CDTV est interne, il s'agit du micro-ordinateur Amiga. Avec celui-ci, le CDTV dispose déjà de plusieurs milliers de logiciels dans des domaines aussi variés que l'image de synthèse, la vidéo, la bureautique, la PAO... Pour avoir accès à l'Amiga il existe un clavier et une souris disponibles en option. Un drive externe (lecteur de disquette) peut-être connecté sur la face arrière du CDTV.

Le CDTV est muni d'un "marque-page" lecteur de carte à puce acceptant des cartes d'une capacité mémoire allant de 64 à 512 Ko. Ces "marque-pages" enregistrent l'endroit où l'utilisateur s'est arrêté sur un CD afin de reprendre un programme sans avoir à repasser par le sommaire, voire de sauvegarder une partie de jeu de rôle afin de la reprendre ultérieurement par exemple.

ATOUTS CŒUR

Je prends une platine laser de dernière génération (3.000 F), une table de montage vidéo (4.000 F), un séquencer MIDI évolué (ça existe ?), une console de jeux dernier cri (2.000 F), un lecteur de CD-Rom (3.000 F), un lecteur de CD+G (hors de prix !) et un micro-ordinateur performant (3.500 F), je touille, casse ma tirelire (16 à 20.000 F), me prends les pieds dans les fils, et enfin contracte une dépression nerveuse à essayer de tirer quelques chose de tout ces objets parfois incompatibles les uns avec les autres. Ça, c'était moi, nous, vous tous, hier... Il n'existe qu'une solution et une seule actuellement et avant longtemps pour gérer efficacement les diverses composantes du multimédia, cette solution s'appelle le CDTV.

Les atouts du CDTV sont nombreux. Le CDTV dispose actuellement d'un catalogue de Titres déjà très important (voir article qui suit) et des Titres en langue française sortent en même temps de la machine. Le lancement du CDTV a lieu alors qu'aucun concurrent n'est en mesure de proposer une telle machine avant un an si ce n'est plus. Sachant que le CDTV évoluera dans ce laps de temps, les produits de la concurrence ont toutes les chances d'être dépassés. D'ailleurs Commodore a laissé la porte ouverte à la fabrication sous licence de son produit. Le CDTV deviendra-t-il ainsi un standard ? A Jvc, Akai, Pionner et les autres de réfléchir avant d'être mis hors course pour les années 90. Le prix du CDTV de Commodore commercialisé en France depuis le premier juin est de 6.990 F (en version de base). Ce prix inclus un ensemble de cinq Titres CD (valeur approximative 1.000 F) : le code de la route, LTV English, Mind-Run, Sim City... (voir article "Les Titres en Question"). Le CDTV est actuellement disponible à la Fnac, chez Auchan et dans les magasins Nasa... avant de faire son entrée chez les revendeurs en matériels hifi, vidéo et micro.

Fiche Technique

PROCESSEUR	68000 Motorola 16/32 bits
VITESSE	7,14 MHz
Co-PROCESSEURS	CD-Rom standard de type Sony ou Philips, mode 1 et mode 2 0,5 secondes d'accès moyen, 0,8 secondes de temps d'accès maximum. Commande : CD-Rom, CD-Audio, CD+G Supporte le standard ISO-9660. Capacité 540 Mo.
CD-AUDIO	8 x suréchantillonné.µ Sortie audio 1,4V RMS, 10K ohms. Réponse en fréquence 4-20KHz. Rapport signal/bruit 102db. Séparation de canal 92db. Distorsion harmonique 0,02% à 1KHz. Capacité audio maximum de 28 heures - qualité AM Echantillonnage de 44KHz à 6KHz. Double convertisseur D/A 16 bits avec 64 niveaux d'atténuation.
PORTS Sup.	EN FACE ARRIERE : 1 port série (RS232C). 1 port parallèle (Centronics) 1 connecteur pour floppy externe (compatible Amiga). 1 connecteur clavier. µ 2 sorties audio (stéréo) 1 Entrée/sortie MIDI Connecteur joystick/souris. EN FACE AVANT : Une prise stéréo pour casque. 1 lecteur pour carte mémoire personnelle (en option)
SORTIE VIDEO	1 analogique RGB Péritel. 1 digitale RGB. Vidéo composite PAL (cinch). Lecteur en option (CDTV, vidéo ou les 2).
DEFINITION VIDEO	512 lignes/fréquences verticale 50Hz. Mémoire vidéo maximum 1Mo.
SLOTS D'EXTENSION	1 vidéo (pour incrustateur optionnel, convertisseur RF, etc.) 1 connecteur 25 points. 1 extension (SCSI, réseaux, etc.)
DIMENSIONS	P. 32 cm x H 9,5 cm x l 43 cm.

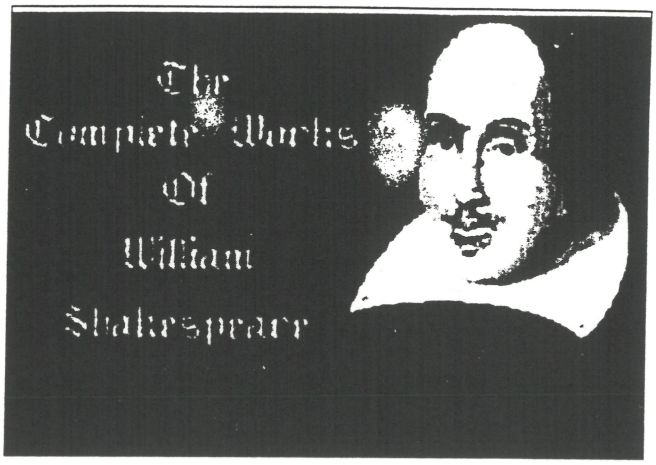
LES TITRES

Les "programmes" ou "logiciels" pour le CDTV sont appelés *"Titles"* ou Titres. Ils seront référencés CD-T. Voici plus d'un an que diverses sociétés d'éditions de logiciels développent ces nouveaux produits. Grâce à elles la "titrothèque" du CDTV est déjà extrêmement bien fournie. En voici un aperçu.

La création d'un Titre correspond à peu près à la mise bout à bout de plus de 600 disquettes. Et pourtant la somme de travail pour la majorité des titres ne sera guère plus importante pour un éditeur qu'actuellement lorsqu'il s'agit de disquettes.

En effet, le fabuleux volume de stockage du CDTV permet la création d'un tout nouveau type de produit. Tout d'abord le CD-T autorise le stockage de plusieurs milliers d'images, la création d'images digitalisées est infiniment plus rapide (caméra/digitaliseur) que la création de dessins. L'éditeur n'est pas non plus limité par la place lorsqu'il s'agira de son. Là encore la technique sonore s'appuiera sur une numérisation à outrance (voix, musiques, bruitages). Enfin le corps du Titre (programme) ne sera pas le même. Les produits sur CD-T seront pour la plupart des bases de données interactives, et une base de données, si elle est lourde en informations, est nettement plus facile (technique d'arborescence essentiellement) à programmer qu'un logiciel de PAO, ou de graphisme.

Ce n'est pas par hasard que la majorité des Titres actuellement disponibles a été développée selon le concept de la base de données interactive, qu'il s'agisse du loisir, de l'éducatif, du culturel. Cette nouvelle technique de programmation a permis ainsi à des sociétés qui vivaient en marge du monde de l'informatique d'effectuer leurs premiers pas. Ces sociétés sont celles de l'édition sur papier (atlas, encyclopédie, romans, histoires pour enfants, apprentissage des langues, catalogue de commande, dépliants de tourismes, etc.). Nous découvrirons certainement bientôt des titres signés Hachette, La Redoute, Bordas, Air France, Club Méditéranée, Gault et Millaut, Maison Bouygues... Dernier détail, nombre de titres sont actuellement en langue anglaise. Les titres en français (une dizaine actuellement) devraient sortir dans les mois qui viennent.



Shakespeare

ARTS & LOISIRS

LES ŒUVRES COMPLETES DE SHAKESPEARE

Editées en CD dans leurs versions originales et intégrales, les oeuvres complètes de Shakespeare. Les illustrations sont tirées des gravures originales sur bois de la première édition. Dans le confort de votre canapé, vous pouvez ainsi travailler vos textes, écouter poèmes et sonnets. Edité par Animated Pixels.

GARDENFAX PLANTES D'INTERIEURS

Ce CD-T propose plus de 200 répresentations de plantes d'intérieurs en images et en couleurs chacune accompagnée d'un texte. Les images et les informations peuvent être trouvées selon plusieurs critères : leur nom, la température des pièces, les couleurs, l'exposition lumineuse, leur taille, etc. De plus ces critères peuvent être additionnés. Par exemple : "Plantes aux fleurs jaunes exposées dans un endroit sombre à une température ne dépassant pas 20° et de peu d'encombrement", édité par CDTV Publishing.

WOMEN IN MOTION

"Women in motion" est une encyclopédie sur le mouvement, réalisée grâce aux photos de Muybridge faite au siècle dernier. Chaque séquence est en fait un ensemble de plusieurs photographies liées entre elles afin d'obtenir une animation. Il est possible d'examiner chaque images, de jouer les séquences en avant ou en arrière, d'imprimer chacune des images. Edité par On-Line.

TABLE DES EVENEMENTS POLITICO/ECONOMIQUE

Ces tables retraçent les événements politique et économique de l'an 4000 av. J.-C. à nos jours. Qui fut le vainqueur de la guerre de Troyes ou de la bataille de Trafalgar ?
Quel fut le cinquième pharaon d'Egyte de la troisième dynastie ?
Quand furent frappés les premiers dollars américains ? Vous trouverez toutes les réponses sur cd CD-T. Edité par Xiphias.

EN QUESTION

CDTV™ MULTI MEDIA

TABLE DES SCIENCES ET DES INNOVATIONS

Ces tables sont une exploration historique et scientifique des technologies du passé et du futur. Plus de 6 000 histoires permettent d'approfondir les grandes dates de l'histoire des technologies. Edité par Xiphias.

WORLD VISTA ATLAS

Voici le premier Atlas Géo/politique interactif. World Vista Atlas outre le fait qu'il permette la consultation des cartes de tous les pays du monde, il propose également les plans des principales villes de chaque pays mais aussi un petit aperçu du système politique en vigueur, de l'appartenance aux organisations internationnales (ONU, CEE...). Edité par Applied Optical Media.

THE ILLUSTRATED HOLY BIBLE

Images pleine page et couleur. Ancien et Nouveau Testament en intégralité, amateur d'aventure en technicolor, vous voilà servis avec plus de 4 000 ans d'histoire du Paradis à Jésus. Attention lecture en anglais. Edité par Animated Pixels.

EDUCATIFS & APPRENTISSAGE

MY PAINT

My paint dérivé d'un logiciel pour Amiga, est destiné à un public d'enfants. Les premiers âges sont entre 3 et 5 ans. My Paint propose une série de dessins au trait à colorier. My Paint possède de plus des synthèses sonores dédiées à chaque image. Bruit du cochon par exemple sur une image de cochon évidemment. Ce CD-T possède plus d'une centaine de coloriages, et la boîte de peinture est équipée d'une gomme, d'un pinceau, de différentes palettes, d'effets d'animations...
My Paint permet également le dessin à main levée à partir d'une page blanche. Edité par SaddleBack Graphics.

DR. WELLMAN

Dr. Wellman est un outil de diagnostique médical pour la maison. Votre enfant souffre d'une toux rauque, ou est couvert de plaques rouges localisées sur les mains et vous signale qu'il a mal au ventre. Que peut-il donc bien avoir ? Une brève consultation de Dr. Wellman sur la gorge, l'estomac et la peau, et peut-être que vous trouverez une réponse adéquate qui solutionnera vos problèmes. Attention ce type de produit typiquement anglais n'est pas sûr d'obtenir une autorisation de commercialisation en France : l'ordre des médecins n'appréciant guère ce type de concurrence ! Edité par CDTV Publishing.

LTV ENGLISH

LTV English est un Titre d'apprentissage de l'anglais pour tout âge. Différents niveaux de compétence sont proposés du lycée à l'université. LTV English promène l'utilisateur entre Londres et Los Angeles à la rencontre d'accents aussi variés que ceux du Londonien, de l'Anglais du Sud (notre marseillais) ou l'Anglais du Nord en passant par l'Américain New-Yorkais ou Texan... C'est à travers une visite guidée dans Londres ou Los Angeles que vous testerez votre anglais, vos connaissances et vos lacunes. Edité par Jériko.

CDT-1001

LE CODE DE LA ROUTE

Apprenez et passez votre code de la route exactement dans les mêmes conditions que si vous étiez devant un examinateur. Retrouvez les mêmes types de diapositives concernant le stationnement, la conduite de nuit, les priorités, etc. Ce Titre proposé dans le pack du CDTV sera d'ailleurs développé pour une utilisation professionnelle à destination des auto-écoles. Edité par Educom.

JEUX

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

N'avez-vous jamais rêver de déambuler dans les rues de Londres en compagnie du célèbre détective anglais Sherlok Holmes, votre rêve devient réalité avec ce jeu d'aventure de 500 mégaoctets. Vous partez à la recherche du très sinistre profeseur Moriarty accompagné de l'inévitable Docteur Watson. Edité par Icom.

DEFENDER OF THE COWN

Revu et corrigé par l'Amiga, le célèbre Defender of the Cown se pare d'images supplémentaires, de bruitages hors du commun, de voix sorties tout droit des combats médiévaux... Le CD-T offre une toute autre dimension à ce jeu tant décrié lors de sa sortie il y a quelques années sur Amiga. Edité par CDTV Publishing.

XENON II, SIM CITY, UNREAL, GREAT COURT... et tant d'autres, le CDTV possède également une large ludothèque.

CDTV

La France est l'un des pays prioritaires" en matière de CDTV sélectionés par Commodore International Ltd. Selon un communiqué de presse de West Chester, siège social de Commodore, e CDTV serait disponible dès le mois de Mai aux USA et en France. Canada. Grande Bretagne, l'Allemagne et l'Italie. Les acheteurs en Australie, Japon, et autres ays Européens devront attendre l'été pour voir la machine chez eux. Le prix du CDTV en Angleterre a été fixé à £600.

Aux USA Commodore propose un uméro d'appel gratuit 24 heures sur 24, y compris les weekends et les fêtes, pour répondre aux questions des acheteurs de CDTV, et une garantie d'un an comportant rise en charge et livraisons gratuites à la maison par le service Federal Express pour les machines en panne.

D'après ce même communiqué Commodore vend environ 900 million dollars de marchandises par an, et l'Amiga fournit 53% des ventes. Les autres produits ont les compatibles PC (29%) et le C64 encore 18%!). Quant à la CDTV...?

Re-CD: Grâce à la société Avancée, es acheteurs de Xetec CDROM et CDTV uront bientôt à leur disposition l'**Encyclopedie Zyzomys,** en français, regroupant plusieurs oeuvres de référence publiées ur papier par Hachette: le **Dictionnaire e Notre Temps**, le **Dictionnaire de Français**, le **Dictionnaire de Synonymes** de H.Benac, et l'**Atlas Pratique**, comportant 80 cartes graphiques.

Ce compact disque sera disponible en septembre au prix de 1800F (le prix d'un produit semblable, sur PC et MAC, est de 500F): Il est édité par Avancée et ACT MultiMedia, filiales de Hachette.

La collection de Fred Fish sur CD ROM de la société américaine **HyperMedia Concepts** est dorénavant isponible chez Avancée. Cette collection existe en "abonnement", avec la disquette de base au prix de 420F et les mises à jour ois fois par an à 200F. Avancée importera ussi le disque ***Timetable of Science,*** une chronologie en anglais des découvertes de la science (moins de 400F).

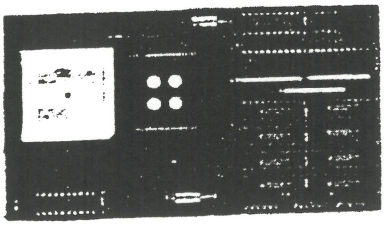
Le seul lecteur de CD ROM ctuellement disponible pour l'Amiga est le Xetec vendu par Avancée. D'après cette société 80% des disques compacts éveloppés pour le CDTV tournent sans problème sur le Xetec. Les 20% restants font appel aux ROMs spéciaux du CDTV, et Xetec est en train d'écrire des "libraries" ui rendront son lecteur 100% compatible. Xetec se prépare aussi pour la prochaine incorporation dans le CDTV des routines performantes de compression et écompression de data, et promet l'équivaent pour son lecteur, sinon mieux. Il est à noter que le Xetec ne lit pas CD+G ni CD+Midi.

(Avancée, 93 avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél (1) 48-92-52-48.)

MegaChip 2000

Essonne Mailing propose une carte fille à placer sur la carte mère de l'Amiga 2000 qui permet l'installation de 2Mo de Chip RAM (possibilité jusqu'à ici reservé à l'Amiga 3000). La carte utilise le circuit 8372B 2Mo Agnus, et permet également jusqu'à 10Mo RAM sur le 2000 (2Mo Chip et 8Mo Fast).

Prix avec 2Mo et Agnus 8372B, 5900F (*Essonne Mailing, tél (1) 64-97-96-54.*)



MegaChip2000

CIS devient distributeur exclusif des produits **Central Coast Software** et prépare actuellement les versions Françaises. En attendant sont disponibles les versions Américaines de ***DOS-2-DOS*** (390 F), ***MAC-2-DOS*** (990 F avec module/-connecteur pour un lecteur MAC), ***Quarterback*** (490 F) et ***Quarterback Tools*** (690 F). Vous aurez droit aux versions francisées par simple échange et participation aux fraix de port. CIS vient également de conclure des accords de distribution avec **Electronic Arts**, notamment pour ***Deluxe Paint III***.

CIS annonce aussi une nouvelle carte disque dur GVP, la **HCD-80MX série 2**, équipée d'un 80 Mo Maxtor 17 ms dont les performances sont supérieures à celles d'un Quantum. La carte contrôleur HCD + Série 2 (extensible à 8 Mo) est désormais disponible sans disque dur au prix de 1990 F TTC en 0 Ko ou à 2890 F TTC, équipée de 2 Mo.

CIS annonce une baisse de prix sur les cartes disque dur GVP HCD série II: en 42 Mo 3990F (au lieu de 4690F), 52 Mo 4690F (5390F), 105 Mo Quantum LPS 6990F (7990F), 200 Mo 11990F (12990F). Ajoutez 1300F pour la version HCD+équipée de 2 Mo de RAM. Le CHIPak 2001, pack de 2 Mo supplémentaire pour HCD+, passe à 1090 F TTC.

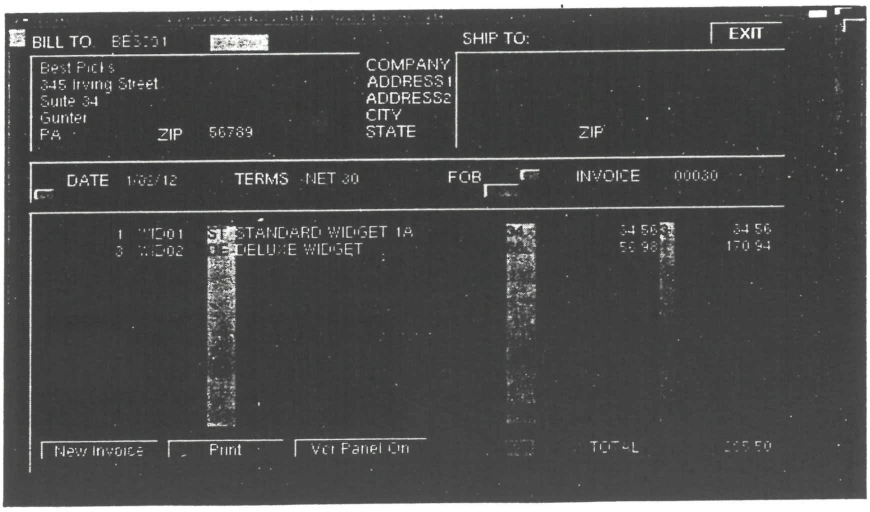
Enfin, ***Broadcast Titler II*** est maintenant disponible en francais au prix de 2490fht.

Ah, ces Anglais, ils ne cesseront pas de nous etonner. Leur tout dernier truc c'est de prendre un lecteur externe par son câble et de le balancer comme un pendulum, puis de le poser par terre et faire marcher dessus un testeur "de taille généreuse".

C'est le test de "extreme stress", et nous l'avons trouvé dans le numero un d'un nouveau journal mensuel anglais, ***Amiga Shopper***. Huit lecteurs ont ete d'abord décrits en détail: taille, poids, alimentation, finition, anti-clique, passthru, interrupteur, compatibilite (tous étaient 100% compatibles), et puis ont subi une série de tests que même votre enfant de deux ans ne pouvait pas imaginer.

Les lecteurs ont ete attaques par de l'eau de javel et d'autres liquides nocifs (20 minutes sur la carosserie externe): une flamme jaune (30 secondes): par un instrument coupant pour tester leur résistance aux égratignures: par 300 ml "d'excellent café bien chaud" (sauf pour le lecteur contenant une alimentation interne): et une pulvérisation de poudre fine.

Ce premier numéro de Amiga Shopper suit le même chemin que ***AmigaNews***, avec des pages en noir et blanc (sauf les pages de publicité) et une concentration sur le côté "serious" de la machine. Il n'y a aucun test de jeu. Le rapport page/£ est



BILL TO BES001
Best Picks
345 Irving Street
Suite 34
Gunter
PA ZIP 56789

SHIP TO:
COMPANY
ADDRESS1
ADDRESS2
CITY
STATE
ZIP

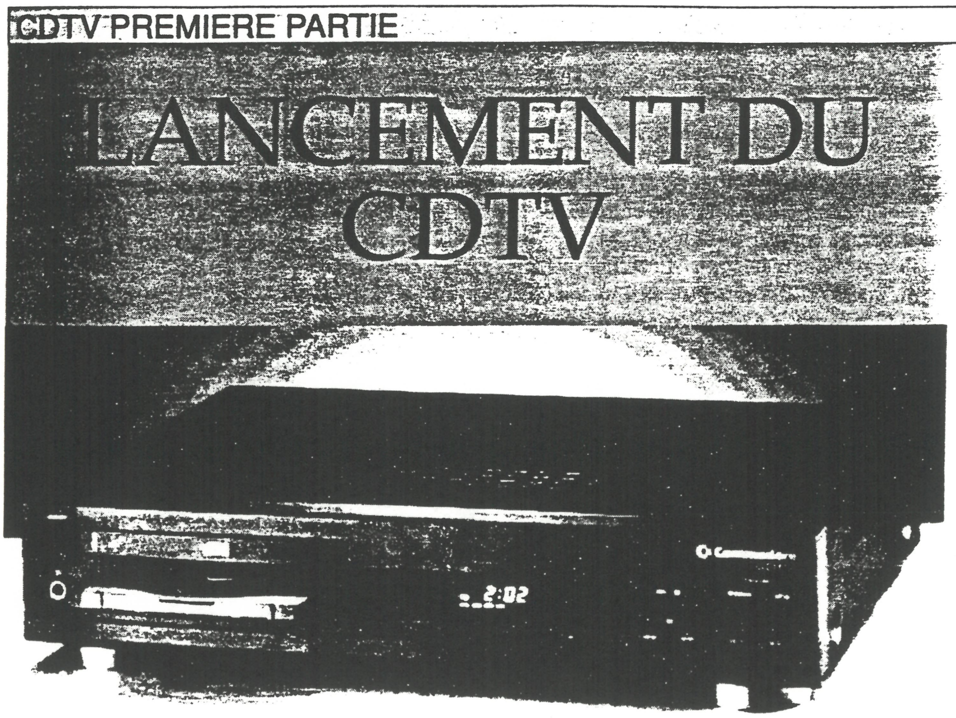
DATE 1/02/12 TERMS NET 30 FOB INVOICE 00030

1 WID01 STANDARD WIDGET 1A 34.56 34.56
3 WID02 DELUXE WIDGET 56.98 170.94

TOTAL 205.50

SuperBase Pro 4

LANCEMENT DU CDTV



I - LE CDTV ARRIVE par P. Ducalet

A l'heure où j'écris ces lignes, plus de 2.000 CDTV sont arrivés chez Commodore. Le 1er Juin est sa date officielle de lancement en France.

Mais de quoi s'agit-il au juste? En quoi est-il une nouveauté? Et que faut-il en attendre?

Anatomie d'une Boite Noire..

Le CDTV, longtemps connu sous son nom de code ***Black Baby***, est la conjugaison de deux technologies qui ne présentent en elles-mêmes aucune innovation: l'*Amiga* et le **CD-ROM**.

L'*Amiga*, les lecteurs d'*AmigaNews* la connaisse mieux que quiconque. **La carte du *CDTV* reprend l'architecture de l'Amiga 2000**, avec 1 Mo de chip RAM, les slots d'extension en moins.

Le *CD-ROM* représente une capacité de stockage immense: **540 Mo!**. Non réinscriptible actuellement. Théoriquement ces 540 Mo doivent donc permettre l'apparition d'applications que nous n'osions penser auparavant. Il n'y a plus de limitation à nos désirs d'images et nos rêves sonores.

L'innovation est dans l'intégration des deux technologies et dans l'évolution que confère l'Amiga à l'ensemble.

Un modèle d'intégration

Dans cette boîte noire, qui ressemble à s'y méprendre à un lecteur de Compact Audio, nous trouvons:

- **L'Amiga**, son 68000 à 7.14 MHz, ses coprocesseurs et 1 Mo de Chip RAM. Son alimentation est intégrée.

- **Le lecteur de CD-ROM**, compatible CD-Audio et CD+G, aux normes standard ISO 9600. Ses temps d'accès sont modestes, mais c'est la rançon de la standardisation: 0.5 sec. en moyenne. Sa vitesse de transfert est de 153K/s en mode non compressé. Côté CD-AUDIO, un classique convertisseur D/A 16 bits permet une restitution de bonne qualité. Le logiciel assurant la gestion du CD Audio est en ROM, il permet à l'écran l'édition de 16 plages et de boucler à loisir. Il réalise ainsi l'économie d'un lecteur conventionnel de 1500 francs environ.

- **Un récèpteur infrarouge** apte à recevoir des informations depuis une souris, une trackball, des joysticks, un clavier, et la console de commande standard, le tout en infrarouge, avec une portée de 6 mètres environ au test.

- **Un lecteur de carte mémoire,** au format carte de crédit, de 64 à 512 Ko de capacité de stockage. En l'absence de disque dur, ou de lecteur de disquettes externe, ces cartes constituent le support standard de sauvegarde du *CDTV*.

Coup d'oeil sur face avant...

Sur la face avant du nous trouvons:

- bouton ON/OFF,
- prise casque jack 5 1/4,
- le lecteur de CD, son bouton d'éjection et sa led de lecture,
- la trappe de la carte mémoire,
- le récepteur I.R,
- le panneau de contrôle, indiquant entre autre chose l'heure, le mode d'utilisation et la piste en cours.

Coup d'oeil sur la croupe...

Sur la face arrière se trouvent disponibles:

- un port série RS232C.
- un port parallèle Centronics.
- un port pour lecteur de disquettes.
- deux sorties audio (stéréo).
- une MiniDin pour clavier standard.
- une MiniDin pour souris standard.
- MIDI IN et MIDI OUT.
- une trappe donnant accès à un slot d'extension interne qui permettra de connecté un disque dur, un modem, et peut-être une extension mémoire.

Connecteurs de sortie vidéo:

- Analogique RGB Péritel.
- Digitale RGB.
- Vidéo composite PAL (Cinch).

Différentes cartes peuvent être connectées en lieu et place de la Péritel dont une carte au standard ***S-VHS***.

Enfin, le slot d'extension vidéo de 25 points permettra de connecter prochainement un genlock identique à la carte Commodore pour les Amiga 2000 et 3000.

Bref, une belle croupe !

Les "Titres"

Les applications sur *CDTV* sont appelées des *"Titres"*, dénomination qui traduit bien la volonté de *CBM* de faire autre chose du *CDTV* qu'une simple évolution de l'*Amiga*. Le *CDTV* est porteur d'une nouvelle vision de l'**Informatique Pour Tous**, la vraie. Pas celle avec une petite pomme en noir et blanc à moitié croquée....

Les *Titres* ne devraient pas excéder 500 F pour un atlas et 350 F pour un jeu.

En prenant place au côté des éléments audiovisuels courants, tel le magnétoscope ou le lecteur de *CD Audio*, le *CDTV* et ses potentialités se mettent à la portée du grand public qui n'osait pas jusqu'alors s'égarer vers la micro informatique de peur de n'y rien comprendre ou qui n'en percevait pas ni l'intéret ni les possibilités.

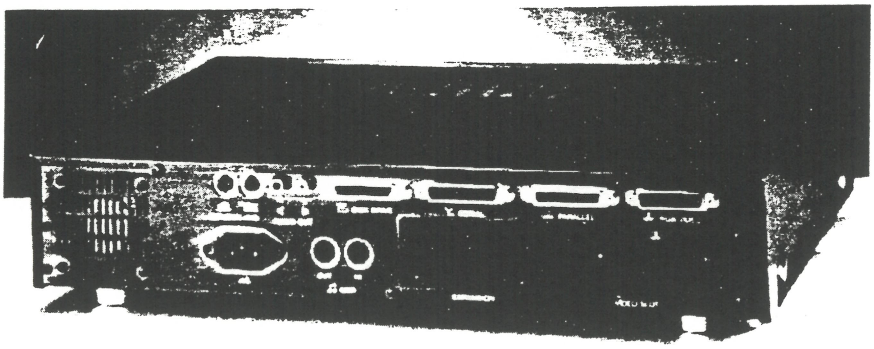
L'informatique y perd de sa fascination et de ses secrets dont raffole le bidouilleur au coeur de la nuit, pour y gagner en transparence et en magie en plein jour.

Les applications

Le *CDTV* devrait permettre de voir très rapidement des applications riches d'images et de sons. Pour autant de telles applications sauront-elles allier la qualité avec la quantité? L'avenir nous le dira, la balle est dans le camp des éditeurs, mais aussi de Commodore par les directives et l'encadrement qu'il procurera aux développeurs et aux scénaristes.

N'oublions pas néanmoins que c'est *Benjamin Phister*, ancien directeur du développement chez *Commodore France* qui est responsable des développements logiciels sur *CDTV*, et il est homme de qualité.

La capacité de stockage doit permettre aux applications d'être multi-langues très facilement; mais le seront-elles systématiquement?



Actuellement le catalogue américain fait état de 52 titres quasi disponibles, et d'autant à venir. Pour la France, *Nicolas Costes*, responsable des dévelopements *CDTV*, prévoit pour septembre 30 titres en français dont une quinzaine de jeux, une dizaine d'éducatifs et 3 titres de culture générale.

Les *Titres* peuvent se décliner en 5 catégories:

- **Art et loisirs:**
  - logiciels de dessin,
  - le jardinage, le bricolage, les plantes, la maison etc...
- **Les éducatifs:**
  (pré-scolaires et scolaires)
  - livres d'images parlants, contes,
  - dessins, puzzles,
  - apprentissage de langues,
  - jeux éducatifs pour enfants ou adultes
- **Les Jeux:**
  - arcade,
  - aventure,
  - stimulation,
  - mystère,
  - etc...
- **La culture générale:**
  - atlas,
  - dictionnaire,
  - encyclopédie scientifique,
  - code de la route,
  - oeuvres d'auteurs,
  - bible,
  - médecine.
- **La musique.**

La qualité de la logithèque reste donc plus que jamais vitale, de même que la francisation des *Titres*.

En effet que penser, dans le grand public, où la maîtrise de l'anglais est très nettement inférieure à celle de l'utilisateur moyen de l'Amiga dont le *WorkBench* est toujours en anglais, d'un éducatif pour jeunes enfants entièrement dans la langue de *Shakespeare* ou d'un dictionnaire américain? Cela serait l'échec assuré.

Le CDTV est aussi un Amiga...

La connexion d'un disque dur est possible par le slot d'extension prévu à cet effet; en théorie l'installation d'un mini-disque interne pour *A500* de *Gigatron* ou de *ICD* (bien trop cher en France!) doit l'être également. Des applications courantes (traitement de texte, musique, dessin, base, etc...) sont donc accessibles.

Le doute subsiste actuellement sur la possibilité d'étendre la mémoire au-delà du 1 Mo de *Chip RAM*. Mais nous manquons d'informations fiables à ce sujet.

En bootant sur disque dur ou sur lecteur externe l'icône du *CD-ROM* apparaît sur le workbench sous le nom de ***CD0***.

Il est possible de **connecter un clavier standard de A2000** sur la MiniDin de la face arrière du CDTV à l'aide d'un raccord prévu à cet effet. Dès lors, à vous ***DeluxePaint*** et ***Excellence***!

...Et l'Amiga est aussi un CDTV

La rentrée devrait nous apporter le ***A690***, lecteur *CDTV* connectable au *A500* sur son slot de connexion. Ce lecteur se comportera comme celui du *CDTV*; il permettra d'étendre la mémoire de votre *Amiga* comme le *A590* et il sera possible d'y connecter un disque dur. Son prix: 3990F. Les possesseurs de *A2000* et *A3000* devront attendre un lecteur de *CDROM* externe qui devra être connecté au port *SCSI* standard du 3000 ou sur le port *SCSI* de la carte *A2091* du 2000.

Les périphériques d'entrées

Le *CDTV* est livré en standard avec une commande infrarouge de forme plate comprenant:

- 4 contacteurs directionnels,
- des boutons de validation et de menu
- 10 touches numériques de 0 à 10 complétées d'une touche Esc. et Enter,
- 1 touche genlock, bascule CD/TV,
- bascule souris /joystick, dans ce cas les 4 directions émulent le déplacement de la souris,
- volume sonore +/-,
- On/Off.

En option

Vous pourrez acquérir une commande comprenant en sus une *Trackball*, 2 connecteurs pour joystick classique et un connecteur permettant de relier par fil cette commande directement au *CDTV*. Cette option est surnommée le ***Brick***, elle permet entre autre d'être posée à plat en position fixe et de s'exiler comme à l'habitude sur ses manettes préférées sans risquer d'être en dehors du champ I.R !.

En option toujours, la souris infrarouge.

Stratégie de vente

Le *CDTV* n'étant pas à proprement parlé un micro-ordinateur, sa distribution intéressera d'autres surfaces de ventes que le rayon informatique. Ainsi ne soyez pas étonné de le trouver au rayon HIFI de la *FNAC*, *NASA* ou *VIRGIN* ou dans les pages centrales de la *CAMIF* avec les lecteurs de Compact Disque Audio et Vidéo.

Mais vous pourrez vous le procurer également chez votre revendeur préféré (le mien est rue *Lamartine* à *Paris*, mais je n'ai pas le droit de vous en dire plus..).

Le CDTV sera vendu au prix de 6990 FTTC avec 5 titres en Français:

Mind Run : Test d'intelligence. Psychotechnie en tout genre.

Sim City : Génial !

Le Code De La Route : Très bonne illustration de l'intérêt du CDTV, d'ailleurs une révision ne ferait pas de mal à certains.

LTV English : pour apprendre l'anglais, mais je ne l'ai pas encore vu.

Musicmaker : permet de découvrir ce que de réels logiciels de musique pourront faire sur le *CDTV*. Compatible *MIDI* il illustre aussi le *CD+G* qui permet de visualiser des images de votre starlette préférée pendant que son organe sonore s'exerce! (Qui a parlé de *Madonna*? hum?!)

Les titres n'en étant qu'à leur début, il serait trop facile de critiquer le choix de ce package; néanmoins j'aurais vivement souhaité voir une application de référence à la place de *MIND RUN* par exemple, et particulièrement un **atlas** ou un **dictionnaire**.

Les applications que j'ai pu voir lors de cette présentation avec *Nicolas Fournel* étaient inégales mais globalement laissent prévoir de bonnes réalisations.

Conclusion

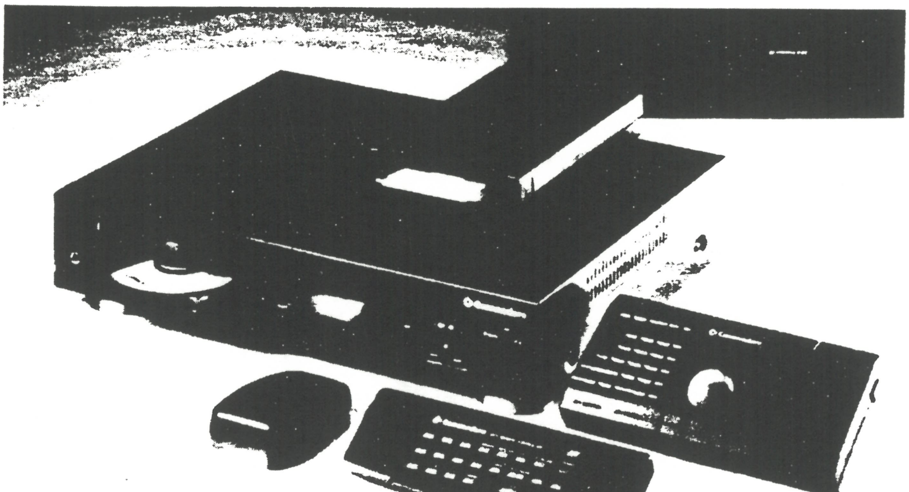
En résumé, mon opinion générale est très positive envers ce produit qui pour moi est le premier média banalisant la relation à l'informatique et qui permettra, grâce au *CD-ROM* une réelle appropriation au quotidien de l'information et de la culture sous toutes ses formes. J'émets néanmoins une réserve attentiste concernant les *Titres en Français* que je voudrais voir plus nombreux et de bonne qualité dans un proche avenir.

Philippe Ducalet

Un hybride entre le CD et l'Amiga

II - LE CDTV vue par Nicolas Fournel

Ca y est, les premiers CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) ont déjà été largués au dessus de notre beau pays. C'est à l'aide de cette arme ultime issue de ses laboratoires basés en Pensylvanie, un hybride de lecteur CD et d'Amiga, que Commodore projette en effet d'envahir nos salons, squattant le dernier espace disponible entre la chaîne HI-FI, la télévision et le magnétoscope...



L'ordinateur qui n'en est pas un

On répète a qui veut l'entendre, dans les docs, au cours des démos, que le *CDTV* n'est pas un ordinateur. Mais nous, dont les nuits sont déjà troublées par une autre des diaboliques inventions de Monsieur Commodore, l'Amiga, savons bien qu'il a, à l'intèrieur de lui, des potentialités encore inscoupçonnées de Monsieur *Choinchoin*, l'acheteur type de *CDTV*. Adepte des nouvelles technologies, Monsieur *Choinchoin* a en effet été parmi les premiers à acheter un camescope alors que leur prix était encore prohibitif, et il vient de découvrir cette nouvelle merveille technologie quelque-part (mais où exactement?) entre le rayon *HI-FI* et le rayon micro-informatique de sa grande surface préférée. Et monsieur *Choichoin* rentre chez lui, fier de sa toute nouvelle acquisition... Il ne sait pas qu'il vient de mettre le pied dans la "*quatrième dimension...*" celle où aucune limite n'existe entre grand-public et informatique.

Toute terminologie informatique est en effet désormais bannie du discours, et des programmes. D'ailleurs on ne parle même plus de programmes, mais de **titres** ou *'Titles'* en *anglais*, et on ne clique plus, mais on **vise**: il vous faudra attendre qu'un démonstrateur tombe de fatigue et qu'il commette un impair -le traitre- pour entendre de nouveau ces termes. Même les interfaces *'nouvelle génération'* à base de menus sont habilement évitées (l'utilisateur moyen du *CDTV* est-il réellement si bête?). L'insoutenable écran du boot de l'Amiga (la main qui tend désespérément une disquette système) a été lui aussi autocensuré: il est remplacé par un disque *CD* qui tourne, du plus bel effet. Des cartes *RAM* (ce mot aussi, au passage, est banni) viennent s'enfiler sur le devant de la machine et permettront de sauvegarder un environnement, l'état d'un jeu d'aventure, les progrés d'un élève etc... Elles ont la même allure qu'une carte de crédit ou qu'une carte de sons pour synthétiseur, et sont d'une capacité de 64Ko à 512Ko. Enfin, le *CDTV* se pilote entièrement par infra-rouge (la machine répond docilement, même lorsque la télécommande n'est pas du tout en face). Vous utiliserez le plus souvent la télécommande fournie d'origine, mais aussi sur option une souris, ou bien un trackball.

Quoique s'en défende (presque) Commodore, le *CDTV* n'en reste pas moins un redoutable ordinateur, et il suffira de lui adjoindre un clavier et un lecteur de disquette pour le transformer en un véritable Amiga. Déjà actuellement, lors du boot, le *CDTV* va voir si un *'titre'* (au standard ***ISO 9660*** comme de juste) est présent dans le panier du lecteur et si tel n'est pas le cas, il cherche alors une disquette (si le lecteur optionnel est connecté) et boote dessus normalement. Le *CDTV* peut donc dévorer avec allégresse tous vos programmes *Amiga* et un *CD-ROM* comprenant des classiques tel que *Deluxe Paint* avait été pressé pour le prouver. Un petit tour à l'intèrieur du boitier vous apprendrait qu'il comporte 1 Mo de *Chip Ram*, et possède 512Ko de *ROM* (il n'y en a que 256Ko dans un Amiga 500 ou 2000) dans lesquels se trouvent le WorkBench 1.3 qui équipe la machine, ainsi que des applications résidentes: le nouvel écran de boot animé, un player *CD Audio*, un player *CD+G*, et des Preferences. Plus diabolique encore, parmi les nombreux connecteurs présents à l'arrière de la machine (prises *MIDI IN* et *OUT* (pas de *THRU*), ports pour brancher un modem, une imprimante etc...) se trouve un connecteur proche du *SCSI*. Celui-ci devrait permettre le raccordement d'un disque dur, mais une carte supplémentaire sera nécessaire de façon à disposer d'un vrai port *SCSI*. De la même façon, il sera normalement possible de connecter une carte mémoire mais on voit mal où à part sur le port interne du *CDTV*, qui reprend toutes les carcatéristiques du port d'extension de l'Amiga 500. Cela forcerait cependant l'utilisateur à ouvrir la machine, ce qui va radicalement à l'encontre du concept grand-public véhiculé par le *CDTV*. Reste le port arrière mais j'avoue ne pas voir comment les gens de chez Commodore vont s'y prendre, même dans ce cas.

Notons enfin que si le *CDTV* peut fonctionner comme un Amiga standard, la réciproque est vraie et il nous sera également possible, à nous autres pauvres possesseurs d'Amiga, de disposer d'un lecteur *CDTV*, l'***A690***.

A vendre téléviseur Brandt

Le *CDTV* n'est pas un ordinateur, et même s'il s'alimente encore avec des programmes, pardon des titres, ceux-ci se doivent d'être développés spécifiquement pour lui et non pas de simples portages de produits Amiga existant déjà.

Finies donc les joies perverses du travail en entrelacé avec des fontes microscopiques, monsieur *Choinchoin* travaille (ou plutôt se divertit) désormais du même fauteuil d'où il regarde la télévision et pilote le magnétoscope.

Conséquence immédiate: les applications pour *CDTV* ne peuvent plus utiliser n'importe quelles fontes.

Concrètement, les fontes Optima, Theme, Helvetica, Futura, Metro, News-Gothic, Spartan, et Tempo passent bien. On respectera généralement un rapport de 1/5 à 1/8 entre la largeur et la hauteur en pixels d'une fonte. Toujours pour une meilleure lisibilité, le texte sera de préférence réduit à 25-30 caractères par ligne, avec 10 lignes maximum par écran: c'est peu pour écrire un roman, mais un *'Titre'* doit être lisible, indépendamment du poste de télévision sur lequel il est visionné, même si c'est un *Brandt* de 1972. De même, le nombre maximum d'objets (boutons etc...) à l'écran sera d'environ 9 et Commodore conseille aux développeurs de ne pas désigner une icône par sa couleur... c'est tout dire.

La télécommande

Autre nouveauté pour les développeurs, la gestion du *'remote'* infra-rouge. A quoi ressemble-t'il? A une télécommande de magnétoscope croisée avec un panneau de contrôle pour console de jeu nippone.

Sur la gauche du boîtier se trouve un panneau de 8 touches directionnelles, qui servent à déplacer le pointeur sur l'écran, ou encore à faire des selections (choisir la bonne réponse dans *'le code de la route'* d'*Educom* par exemple..). Non loin de là, un bouton sert à commuter entre le mode joystick et le mode souris.

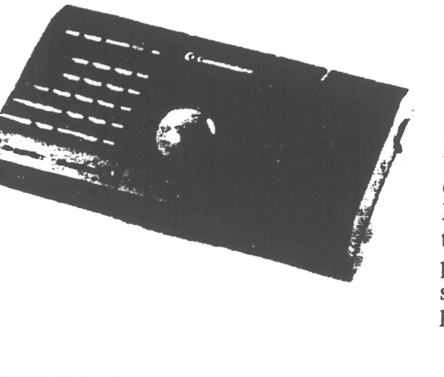
Si le mode joystick est classique, précisons qu'en mode souris les messages de mouvements qu'Intuition envoie se feront 4 pixels par 4 pixels et non plus un par un. Si cela permet à l'utilisateur de parcourir plus rapidement l'écran, cela pourrait s'avérer génant avec des titres nécéssitant une précision importante (s'il y en a). Sur le côté droit du *'remote'* se trouvent deux boutons de sélection correspondant à ceux d'une souris (et pouvant servir de *"confirmation"* ou *"d'abandon"*).

Deux boutons supplémentaires servent au réglage du volume de la sortie casque, et un troisième permet d'allumer ou d'éteindre le *CDTV*. On trouve aussi dans cette partie les commandes classiques d'un *CD Audio*, à savoir avant, arrière, jouer, pause et stop. A chacun de ces boutons correspond un code *'RAW KEY'*, comme pour les touches d'un clavier Amiga. Ces codes, compris entre $6A et $6F, ne correspondent actuellement à rien sur un Amiga, et il n'y a donc pas risque de conflit avec ceux du clavier Amiga si vous désirez ultérieurement en raccorder un. Ajoutons enfin à tout cela un bouton dédié au genlock qui permettra (cela n'est pas utilisable actuellement) de commuter entre 3 modes (source vidéo seule, CDTV seul, source vidéo + CDTV) et un bloc de 12 touches, correspondant à un pavé numérique plus une touche *'enter'* et une touche *'escape'* et qui renverront d'ailleurs les mêmes codes *'RAW KEY'*.

Décompression

Mais la principale source d'intêret pour les développeurs sera bien sûr l'énorme capacité de stockage d'un CD-ROM: 550 Mo qui permettent toutes les fantaisies. Evidemment, le problème inhérent à cette masse de données est sa vitesse de transfert et les puces de compression/décompression performantes coûtent encore trés cher pour des applications grand public.

Les rapports actuels de décompression du CDTV sont (en moyenne) de 1 à 2 pour les graphismes (avec dans les meilleurs des cas des données compréssées de 94% et dans le pire de 5%), de 1 à 2 pour le son, et de 1 à 5 pour le texte. En ce qui concerne l'animation, il est actuellement possible de décompresser 25 images/seconde d'un quart d'écran, en dégradé de gris. Bien sûr, le but final serait d'avoir de l'animation couleur plein écran, but que s'est fixé *Sony* avec le *CD-I* depuis un bout de temps... Commodore, considérant que son *'Black Baby'* représente déjà une évolution suffisante par rapport à la micro-informatique familiale n'a pas attendu et compte bien se tailler une bonne part du marché au cours des 12 à 18 mois d'avance qu'il compte - nous dit-on- sur son concurrent. Il faut dire que rajouter un circuit de décompression performant en ce moment dans le CDTV coûterait dans les 7000F, doublant ainsi la facture de l'utilisateur final. Mais la place est prête pour le circuit en question et dès qu'il sera disponible à prix *'grand public'*, les possesseurs de CDTV pourront aussi en bénéficier. Malgré cela, certains produits comme le jeu *Psycho Killer* -si intéressant soit son scenario- risquent déjà de décourager bien des utilisateurs par les temps de chargements prohibitifs des séquences animées. Car monsieur *Choinchoin* n'a aucune notion du temps d'accés: quand il allume sa radio, elle diffuse instantanénent ses émissions, lorsque qu'il enclenche le magnétoscope du salon ou la chaine HI-FI, le film commence ou la musique retentit...



Interactivité et toutes ces choses...

Une autre notion que le CDTV va introduire dans le salon familial de la famille *Choinchoin* est l'interactivité, qui jusque là se limitait à zapper frenétiquement d'une chaîne à l'autre. Mais l'interactivité est une formule qui varie d'un utilisateur à l'autre: certains sont enclin à une passivité exemplaire (comme au bureau...) alors que d'autres iront d'eux-même explorer ce nouveau média. C'est tout l'intéret de ce que l'on pourrait appeler une interactivité à plusieurs niveaux, un peu à l'image ce nouveau jeu des *Bitmap Brothers*, qui s'adapte selon le niveau du joueur. Commodore, sans aller jusque là, incite déjà ses développeurs à ne pas permettre à l'utilisateur de s'endormir devant le CDTV comme il le ferait devant la télé, en proposant un blanker, differents 'message d'invitation etc..

C.D.T.V. : Cà Devient Trés Valable?

L'intéret du CDTV tiendra bien évidemment au nombre de *Titres* disponibles. De ce côté, les éditeurs devraient être tentés par le support CD, peu coûteux et incopiable, mais il faudra compter avec la diversité et la qualité des logiciels. Plus question de se limiter aux chevaux de bataille qui ont assuré le succés de l'Amiga: monsieur *Choinchoin* est un bricoleur invétéré et aime à se venter des superbes parterres de fleurs qui égayent son jardin (et un 'titre' sur le bricolage, et un deuxième sur le jardinage...). Madame *Choinchoin* quant à elle ne dénigrerait pas quelques *'titres'* de cuisine et pourquoi pas non plus *'quelque-chose'* qui permette de tester la nouvelle décoration du salon avant de procéder à l'irréversible.

Le CDTV dispose toutefois d'un indéniable avantage: il repose sur un système -celui de l'Amiga- qui existe depuis plusieurs années et sur lequel de nombreux développeurs ont acquis une expérience inestimable: mais il va falloir convaincre ces développeurs d'adopter d'autres lignes de conduite et les forcer à faire de superbes versions 'bêta' de programmes plutôt que des bêta version de programmes superbes. La course au meilleur algorithme de Ray tracing n'est plus de mise... Même si les premiers *'titres'* disponibles ne tireront sans doute pas partie de toutes les possibilités du CDTV, cette connaissance préalable de la machine est un avantage de taille car les développeurs qui voudraient travailler sur le *CD-I* sont encore dans le flou... et un logiciel ne se crée pas du jour au lendemain.

CD+MIDI

En plus des *CD+G* (lecture d'un disque audio, avec affichage d'une image basse définition de temps à autre), le CDTV est désormais capable de lire les nouveaux disques *CD+MIDI*.

Rappelons brièvement ici le principe de tels médias, encore assez mal connu puisque trés récent: le Compact Disc Audio que nous connaissons tous dispose d'une capacité de stockage énorme, approximativement 660 Mo. Or 5% de cette capacité n'est pas utilisée, c'est ce qu'on appelle les '*subcodes*'. Ces subcodes constituent donc tout de même la bagatelle de 33 Mo, d'où l'idée de *Warner New Media*, filiale de *Warner Brothers Records*, de développer un standard *CD+MIDI* permettant de stocker dans ces fameux subcodes les données *MIDI* correspondant aux morceaux présents sur le disque audio.

Le premier lecteur *CD+MIDI* disponible est l'oeuvre de *NEC* et répond au doux nom de *CRD10 Hyper Audio System*. Les avantages de cette technique sont nombreux: on peut changer les instruments à loisir sur un synthétiseur, on peut plus ou moins se refaire un mixage en rajoutant plus de cuivres, de basse etc.., et surtout, c'est un formidable outil pour l'éducation musicale: il suffit de couper la partie MIDI de piano et d'essayer de la rejouer pour se rendre compte de la puissance et de la facilité d'utilisation du procédé.

En conclusion

Commodore arrive donc sur le marché avec l'une des toutes premières machines respectant ce standard promis à un large succés, et il me semble que l'on néglige beaucoup trop ce qui pourrait devenir l'un des principaux points forts du CDTV, si quelques développements suivent. Le marché de l'informatique musicale éducative est en plein *'boom'* (voir l'essor de méthodes comme *'BIG BOSS'* sur *Atari ST* qui seraient vite dépassées par des applications CD+MIDI) et on ne peut que louer l'initiative de *Commodore France* de donner avec le CDTV le logiciel *Music Maker* (à la place de *La Revolution Française*, n'en déplaise aux profs d'histoire!) même s'il est loin d'être génial.

Le CDTV n'est pas un ordinateur, vous commencez à le savoir (bien que...), ce n'est pas non plus un appareil HI-FI classique. C'est quelque-chose de nouveau, et comme toutes les nouveautés, quelque-chose de difficilement classifiable, au grand damné des distributeurs qui auront à l'exposer (de nombreux ont déjà répondu favorablement à l'offre de Commodore). La FNAC a trouvé une solution: elle exposera le CDTV à la fois au rayon HI-FI et au rayon Micro-informatique. Chez NASA, on réservera un emplacement privilégié en vitrine au CDTV, car le client potentiel risque fort sinon de le prendre pour le dernier lecteur CD nippon et de passer devant sans même l'apercevoir. Le CDTV est une machine qui risque de soulever des polémiques, certains trouveront sans doute que Commodore en fait trop et d'autres pas assez: il n'est jamais aisé de s'aventurer en pionnier dans une nouvelle voie. La machine en elle-même est à mon avis intéressante, reste à savoir si le marketing et les éditeurs suivront (je laisse mon collègue le *Duke* vous en discourir) ou si elle finira prématurément sa carrière au cimetière des produits géniaux mais invendus, dans le même carton que les gadgets électroniques de *Lord Clive Sinclair...*

✏Nicolas Fournel